VIDEO GAMES

MARCIO EHRLICH

PARA • ATARI

- Top Game
- Supergame
- Dactari
- Robby-Game
- Gemini
- Onyx Jr.
- VJ-8900
- Dynavision

Editora Campus

TÍTULOS DE INTERESSE CORRELATO

VIDEOCASSETE E VIDEOGAMES

SISTEMAS DE VIDEOCASSETE: TEORIA E MANUTENÇÃO – *G. P. McGinty*

ESTRATÉGIA COMPETITIVA – *M. E. Porter*

Conheça toda a linha de Informática da Editora CAMPUS, com títulos nas áreas de: Introdução à Informática; Computação para Crianças; BASIC; COBOL; Outras Linguagens de Alto Nível; Microprocessadores e Linguagem de Máquina; Arquitetura de Computadores e Hardware; Apple; PC; TK85 e TK90X; TRS; Computação em Ambiente Empresarial; Programas e Aplicativos; Processamento de Dados; Teoria e Organização de Dados; Banco de Dados; Programação e Análise Estruturada de Sistemas; Sistemas Operacionais e Compiladores; Inteligência Artificial e Robótica; Interesse Especial; Videocassete e Videogames.

E, ainda:

DICIONÁRIO ENCICLOPÉDICO DE INFORMÁTICA – *A. H. Fragomeni*
Extenso e abrangente, reúne mais de 33.000 entradas em inglês e português pertencentes aos mais diversos campos da Informática e áreas correlatas.

O COMPUTADOR ENGUIÇOU – *Gabor Geszti*
Livro de humor, fartamente ilustrado, analisando espirituosamente a relação homem × máquina.

Procure nossas publicações nas boas livrarias ou comunique-se diretamente com:

EDITORA CAMPUS LTDA.
Livros Científicos e Técnicos
Qualidade internacional a serviço do autor e do leitor nacional.
Rua Barão de Itapagipe 55 Rio Comprido
Telefone (021) 284-8443 Telex (021) 32606
20261 Rio de Janeiro RJ Brasil
Endereço Telegráfico: CAMPUSRIO

VIDEO GAMES

RESPEITE O DIREITO AUTORAL
100 ANOS
CONVENÇÃO
DE BERNA
1886-1986
ESTIMULE A CRIATIVIDADE

VIDEO GAMES

MARCIO EHRLICH

PARA • ATARI

- Top Game
- Supergame
- Dactari
- Robby-Game
- Gemini
- Onyx Jr.
- VJ-8900
- Dynavision

Editora Campus Ltda.
Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

A meus pais Aida e Daniel, pela formação cultural que me deram.

A minha mulher Marcia e meus filhos Lena e Léo, pelas horas de lazer roubadas enquanto eu analisava videogames.

A Henrique Caban, de O Globo, pela confiança ao me entregar a coluna Vídeo Guia.

A Paulo Roberto F. Cruz, um dos melhores videogamers brasileiros, pelas inestimáveis colaborações em inúmeras das estratégias apresentadas.

A todos os meus leitores, pela ajuda enviando valiosas dicas, estratégias e gatilhos.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

Nenhum brinquedo jamais fez tanto sucesso em todo o mundo quanto o videogame. Nos cinco continentes, muitos milhões de aparelhos e cartuchos foram vendidos para divertir pessoas de todas as idades. E isto não é frase feita, não. A promoção Astros do Joystick, realizada em 1984 pela coluna Vídeo Guia, recebeu desde fotos de recordes de crianças de 10 anos a de adultos de 50 anos.

Nada teria alcançado um sucesso como este se não houvesse todo um conjunto de fatores positivos impulsionando a sua trajetória. Vejam bem, para começar, que, ainda a nível do inconsciente, uma das características mais fortes dos videogames domésticos foi permitir às pessoas uma nova e agradável forma de relacionamento com o aparelho de televisão, mais livre e menos mitificada. A televisão deixou de ser aquela máquina impenetrável e incontrolável, que só possibilitava a quem estivesse do lado de fora da tela o papel de espectador passivo. Com o videogame, as pessoas puderam passar de espectadoras a usuárias do televisor, com o poder de escolher o que apareceria na tela (com uma simples troca de cartuchos) e ainda interferir na ação que nela se desenrolaria, fato que nem o videocassete jamais admitiu.

Na verdade, esta característica de exigir do usuário

uma participação tão decisiva para o seu funcionamento é que transformou o videogame, logo de início, em um dos brinquedos mais completos jamais inventados. Afinal, além de aliar estímulos visuais e sonoros de grande beleza, o videogame exige a manifestação corporal do usuário e ainda lhe gera um alto grau de envolvimento com a fantasia e a imaginação, ao permitir-lhe aquela interferência no destino da aventura vivida.

Nisto o videogame inclusive superou duas outras formas de lazer infanto-juvenil que lhe serviram de antecessores: as histórias em quadrinhos e os desenhos animados, nos quais os personagens conhecidos também atuam em histórias de estruturas bem determinadas e de resultados previsíveis sem que, no entanto, seja permitida a participação do leitor/espectador. No videogame, o bom e o bem continuam tendo que vencer o mau e o mal. Mas nada disto consegue acontecer se não houver a ajuda do videogamer. Mais do que um assistente, ele se torna o personagem principal e, quem sabe, o próprio herói da aventura.

Além destas, existem várias outras teses e teorias sobre as qualidades dos videogames. E outras até sobre seus defeitos. Mas ir a fundo sobre a questão não é o objetivo deste livro. Para encerrar, então, esta parte da introdução, vou simplesmente lembrar que uma boa razão para o sucesso deste brinquedo bem pode ser porque os seus jogos, na grande maioria, são realmente deliciosos de jogar, divertidos, com personagens bastante atraentes e historinhas bem desafiantes. Em suma, uma grande curtição.

Depois de tudo isto, ainda resta responder as perguntas que alguém inevitavelmente fará: Por que este livro sobre videogames? E por que só com jogos do sistema Atari?

No Brasil, o desenvolvimento da indústria dos videogames se deu de uma maneira particular. A falta de uma legislação de proteção ao software internacional e nacional e uma política questionável de proibição a importações de videogames só foram capazes de levar o mercado brasileiro — ansioso pelo consumo dos jogos — a saídas ilegais e eticamente discutíveis, apesar de suportadas pela realidade da situação. Começou-se a contrabandear em massa consoles e cartuchos americanos do Atari, videogame que já nos Estados Unidos era o mais popular, dos mais baratos e o que contava com o maior número de jogos. Em pouco tempo, mesmo restrito às classes economicamente mais favorecidas, o videogame já estava de tal modo

presente no Brasil que justificava, principalmente no Rio e em São Paulo, a existência de lojas especializadas em vendas de cartuchos, acessórios e na famosa transcodificação do aparelho para o nosso sistema de cor PAL-M. A primeira loja, como registro histórico, foi a Acoustics, em 1982, no Shopping Cassino Atlântico, no Rio.

Os maiores empecilhos para a grande explosão nacional dos videogames, porém, continuavam sendo os preços do console e dos cartuchos. Principalmente estes, cuja existência em quantidade é que justificaria a aquisição do console. Só que não demorou muito a que alguns técnicos em eletrônica e informática descobrissem como copiar os cartuchos americanos, reproduzindo-os em quantidade tal que proporcionariam uma razoável baixa de preço. Infelizmente, no entanto, para manter este nível baixo de preços, os fabricantes brasileiros de cartuchos foram obrigados a abrir mão de uma série de benefícios que acompanhavam os cartuchos originais, como garantias contra eventuais defeitos, embalagens atraentes e o manual detalhado que permitiria ao videogamer saber como jogar corretamente. Vale lembrar que o custo da produção gráfica no Brasil é tão alto que seguramente tornaria os cartuchos nacionais — se acompanhados de caixas, rótulos e manuais próprios — mais caros que os contrabandeados americanos (o que acabou acontecendo quando a Polyvox lançou cartuchos dentro do esquema original).

De qualquer maneira, a existência em profusão de cartuchos de baixo preço à venda no Brasil facilitou em muito a expansão do sistema Atari. Para se ter uma idéia, antes mesmo de consoles do sistema Atari começarem a ser fabricados no Brasil, já existia pelo menos uma meia dúzia de fabricantes de cartuchos. Este número, quando surgiram os consoles nacionais, aumentou para mais de 20 em todo o Brasil, multiplicando aos milhares os cartuchos vendidos sem manuais. Ou seja, somavam-se aqui duas versões de uma mesma realidade. Os milhares de cartuchos americanos importados estavam em mãos de pessoas que não necessariamente entendem inglês o suficiente para ler o manual original e aprender como jogar direito. E os outros milhares de cartuchos nacionais não continham informações precisas do que fazer.

(Esta realidade, por outro lado, não viveram os proprietários dos consoles Odyssey e Intellivision, cujos cartuchos só foram lançados pelos mesmos fabricantes dos aparelhos, com

manuais em português. A preços bem caros, sem dúvida, mas com o mesmo nível de apresentação dos americanos.)

Quando comecei a editar a coluna Vídeo Guia, em janeiro de 1984 (antes mesmo de assiná-la), me dei conta de que poderia ajudar a resolver este problema dos atarianos brasileiros, publicando de forma simples e gostosa de ler as regras dos melhores jogos do sistema, assim como estratégias e dicas, para que os leitores fizessem mais pontos. O sucesso da coluna e o número de cartas enviadas diariamente por leitores de todo o Brasil comprovaram a validade da iniciativa, levando a que o caminho natural fosse a compilação, neste livro, das principais análises, devidamente revisadas e ampliadas.

O livro se compõe de três partes. Na primeira, o leitor terá uma breve história de como surgiram os jogos eletrônicos. Na segunda, encontrará respondidas as principais dúvidas que percebi estarem na cabeça de quase todos os que começaram a gostar de videogames. Finalmente, na terceria parte, as análises de 50 dos melhores jogos já criados para o sistema Atari, em uma seleção bem variada de cartuchos de 4 Kbytes e 8 Kbytes de memória.

Para todos os jogos, as análises têm a mesma estrutura. No início, você encontrará uma breve identificação do jogo, com as principais informações que consegui coletar de cada um, como nome do criador (em muitos casos não foi possível encontrar o crédito), nome da software-house que lançou o jogo, ano de lançamento, quantidade de memória ocupada pelo programa do jogo, número de jogadores e controlador utilizado. A seguir, as regras e principais conceitos do jogo, e, finalmente, as estratégias. Em muitos casos, o leitor também encontrará dicas especiais e os gatilhos dos jogos, enriquecendo a análise.

Todas as ilustrações foram produzidas por mim pessoalmente, com base em fotos de tela, reproduções de manuais originais americanos etc., para dar ao leitor a visão mais aproximada possível (dentro dos limites do preto e branco) do que ele encontrará durante o jogo e do que estará sendo descrito nas análises.

Tenho certeza de que, conhecendo todos os detalhes de como jogar, o videogamer poderá se divertir muito mais e alcançar a justa recompensa por isto: bater seus recordes atrás de recordes.

O Autor
Dezembro de 1985

COMO NASCERAM OS VIDEOGAMES

Parece incrível, mas já se passaram 14 anos do dia 27 de janeiro de 1972, quando a Magnavox iniciou, nos Estados Unidos, a produção do primeiro console de videogame: o Odyssey 100 (Modelo ITL 200). Curiosamente, porém, muito pouca gente sabe como surgiram os videogames, creditando a Nolan Bushnell, o primeiro dono da Atari, o título de "Pai dos Videogames", pela grande fama que o seu aparelho alcançou.

A história dos videogames, na verdade, começou bem antes. E não começou com o propósito de divertir pessoas em casa. O primeiro aparelho que merece ser considerado um ancestral dos modernos videogames foi inventado pelo físico e engenheiro nuclear Willy Higinbotham em outubro de 1958 (quando ele tinha 47 anos), no Laboratório Nacional Brookhaven, para demonstrar a capacidade de um determinado computador em traçar a trajetória de formas que rebatiam em obstáculos. Para isto, ele utilizou um osciloscópio com uma tela de 15 polegadas na qual se via uma linha horizontal com uma "rede" no meio. Uma "bola" ficava quicando de um lado para outro enquanto dois estudantes controlavam a trajetória da bola usando uma caixinha com um botão giratório e outro de apertar. Qualquer semelhança com o que viria a ser um paddle anos

depois não é coincidência. A genialidade do projeto de Higinbotham é que ele realmente estava procurando algum processo para que as pessoas pudessem interagir com o computador, o que é o cerne de toda a filosofia dos videogames.

Em 1962, Steve Russel, um estudante do famoso MIT-Massachusetts Institute of Technology, programando em um computador PDP-1, que custava 120 mil dólares e media 2,20 X 1,75 X 0,66 metros, criou um jogo chamado Spacewar (Guerra Espacial), no qual duas espaçonaves armadas de mísseis duelavam em um céu cheio de estrelas decorativas e um sol com alta força de gravidade, atrapalhando os competidores. Spacewar fez um enorme sucesso entre estudantes de eletrônica de várias universidades americanas e passou a receber inúmeros aperfeiçoamentos. Em 1965, com 22 anos, quando estava na Universidade de Utah, e três anos antes de se formar engenheiro eletricista com especialização em computadores, o estudante Nolan Bushnell travou contato com Spacewar e também experimentou fazer as suas modificações, pois achava que as naves deveriam se mover mais rapidamente para o jogo ficar melhor.

Bushnell, esperto, já havia percebido que a indústria da diversão eletrônica dava dinheiro. Conhecendo eletrônica, ele comprava máquinas quebradas de jogos que usavam moedas — os primos mais velhos das máquinas de fliperama —, consertava e as instalava em bares e em clubes, rachando os lucros com os donos dos locais.

Longe dali, em agosto de 1966, enquanto esperava um ônibus em Nova York, um outro técnico, o engenheiro Ralph Baer, gerente da divisão de desenvolvimento de uma indústria de equipamentos militares de New Hampshire, a Sanders Associates, decidiu que inventaria um videogame doméstico. Quer dizer, um aparelho eletrônico que possibilitasse a diversão em casa. De onde Baer tirou esta idéia nem ele mesmo sabe responder. De qualquer modo, desde o osciloscópio de Higinbotham, a idéia de jogos eletrônicos de vídeo já pairava no ar nos meios técnicos e acadêmicos. Associado a William L. Harrison e William T. Rusch, Baer finalmente conseguiu o seu intento e, entre dezembro de 1968 e o início de 1971, apresentou o projeto à RCA, Zenith, General Electric, Motorola e vários outros, entre os quais a Magnavox, que finalmente comprou o projeto para lançar o seu primeiro Odyssey.

Nolan Bushnell, por seu lado, não estava parado. Junto com S. Fred (Ted) Dabney, havia fundado a Syzygy Company, ao mesmo tempo em que trabalhava como engenheiro-chefe da fábrica de máquinas eletrônicas de diversão Nutting Associates. No final de 1971, a Syzygy lançava, com distribuição da Nutting, o seu jogo de arcade Computer Space, baseado na idéia do Spacewar.

Bushnell não sabia o que se passava com Ralph Baer, nem com a Magnavox. Só que esta, assim que começou a produzir o Odyssey 100, programou uma viagem através dos Estados Unidos para promover o produto. E no dia 24 de maio de 1972, na apresentação em Burlingame, Califórnia, entre os presentes estava justamente o engenheiro-chefe da Nutting, Nolan Bushnell. O Odyssey também era um simples jogo de pingue-pongue, e não só Bushnell assistiu à demonstração como jogou o videogame por alguns minutos.

Como coisa do destino, praticamente na mesma semana Bushnell se desentendeu com a Nutting e deixou o emprego. Decidido a prosseguir com sua própria empresa, agora chamada de Atari (palavra japonesa que no jogo de Go quer dizer xeque), Nolan contratou o engenheiro da Ampex, Allen Alcorn, e para lhe ambientar no universo das diversões eletrônicas, deu como treinamento o desenvolvimento de um jogo de pingue-pongue. O jogo ficou pronto dia 27 de junho — um mês depois de Bushnell ter jogado o Odyssey. A criação de Allen Alcorn, na verdade, ficou tão boa, na opinião de Nolan, que ele decidiu comercializá-la para arcades com o nome de Pong.

Foi um sucesso estrondoso. Tão grande que a Magnavox, injuriada, processou a Atari e ganhou, conseguindo que Bushnell lhe pagasse royalties durante um ano. A Atari, porém, não ficou pobre por causa disso. O sucesso continuava e Nolan ainda teve a grande idéia de conseguir desenvolver uma versão doméstica de Pong. Nesta época o jogo não tinha cartuchos e o console só podia executar aquele jogo, pois o programa estava gravado em uma memória dentro do aparelho. Mesmo assim, Pong criou a base para tudo o que seria a indústria futura dos videogames, ao possibilitar que qualquer pessoa levasse para casa as diversões que encontrava nos arcades.

Daí por diante, multiplicaram-se os aparelhos que permitiam a qualquer pessoa desligar-se da programação da televisão para brincar com as imagens da tela. Além do jogo de pingue-

pongue surgiram de tênis, futebol, handball etc. Até no Brasil a moda chegou, quando tais aparelhos foram lançados pela Philco e outras empresas fabricantes de televisões. A maioria dos jogos não tinha cor, e alguns até vinham acompanhados de máscaras plásticas coloridas para se colocar na frente da televisão e melhorar o visual.

Após o lançamento de Pong, foram necessários 5 anos para que a indústria eletrônica conseguisse aperfeiçoar a aplicação de cor nos videogames e o controle dos objetos na tela, de modo a que o usuário definisse a sua direção, e não só as suas rebatidas, como acontece no pingue-pongue. Finalmente, em 1977, a grande revolução se completou, quando a Atari lançou seu aparelho 2600 VCS-Video Computer System, com a fantástica idéia de permitir a troca de cartuchos para variar os jogos. Hoje, a solução parece óbvia (afinal, os toca-discos e toca-fitas não funcionam assim?), mas, comparando-se com o que eram os videogames antes, percebe-se que foi necessário um grande aperfeiçoamento tecnológico para encontrar um resultado tão genial.

Com o primeiro videogame a aceitar cartuchos, nascia também o primeiro cartucho de videogames: Combat, um verdadeiro demonstrador de todas as possibilidades de aplicação do joystick.

Nolan Bushnell, afinal, passava a perna na Magnavox, que só depois saía correndo para lançar em 1978 o seu Odyssey 2, o mesmo que só chegaria ao Brasil em 1983, após já existirem aqui pelo menos 50 mil consoles Atari contrabandeados dos Estados Unidos (entre eles, o meu, um dos primeiros a chegar aqui).

A resposta do público ao lançamento do Atari 2600 VCS foi imediata. Razoavelmente barato, ele inundou os lares americanos com alguns milhões de aparelhos, para os quais passaram a ser lançados regularmente joguinhos de corridas, tiro ao alvo etc. Mas foi a partir de 1979 que o videogame realmente explodiu, quando a Atari passou a produzir versões de todos os jogos de arcades, como Asteroids, naquele mesmo ano, Space Invaders, em 1980, e muitos outros. Poder jogar em casa, a qualquer hora, sem ter que pagar por cada partida, os jogos que tanto sucesso faziam nos arcade, era tudo o que o jovem americano queria, e a mania se espalhou incontrolável. Em pouco tempo, além do

 Atari, o videogamer ainda podia escolher entre outros sistemas,

como o Intellivision, o Odyssey 2, o ColecoVision, o Astrocade, o Vectrex, o Emerson, Arcadia 2001, o Creativision, o Ultravision e o Channel F.

Ninguém duvidava mais. O videogame chegara para reinar. Pelo menos até que a indústria eletrônica evoluísse mais, tornando os microcomputadores mais poderosos praticamente tão baratos quanto os videogames e ganhassem a paixão do consumidor, tão ávido de novidades.

Mas isto já é uma outra história.

NO BRASIL

O primeiro videogame com cartuchos a ser fabricado no Brasil foi o Top-Game, da Bit Eletrônica, em 1981. Este aparelho era compatível em software com o Atari, mas ingenuamente (talvez pensando em problemas de direitos autorais), a Bit criou um hardware próprio: no Top-Game só entravam os cartuchos fabricados por ela mesma. É claro que não deu certo, pois impedia que os novos jogos surgidos nos Estados Unidos pudessem ser utilizados diretamente nele. A Bit descontinuou em 1983 a produção do Top-Game, mas desenvolveu e passou a vender um adaptador para que seus antigos usuários pudessem, então, usar qualquer cartucho que sirva para o Atari.

Em abril de 1983, logo depois da chegada do Odyssey ao Brasil, era lançado o primeiro console totalmente compatível com o Atari. Chamava-se Dactari, fabricado pela Milmar. Desde então, muitos outros surgiram e até hoje continuam divertindo os seus usuários. São os videogames Dynavision, da Dynacom; Supergame, da CCE; VJ 8900 e VJ 9000, da Dismac; Robby-Game, da Computerland; Onix Jr., da Microdigital; e o Atari 2600 VCS, da Polyvox, o único que pode usar oficialmente este nome, por ter autorização da Atari americana.

É totalmente impossível saber quantos videogames do sistema Atari existem no Brasil, pois os fabricantes não divulgam seus dados. De qualquer modo, quem arriscar um número na faixa dos 800 mil não estará muito distante da realidade.

POR QUE JÁ É UM MICRO O SEU VIDEOGAME

(UM POUCO DE TEORIA NÃO FAZ MAL A NINGUÉM)

Todo console de videogame é um microcomputador. E como todo computador, é formado por uma CPU (Unidade Central de Processamento), bancos de memória e dispositivos de entrada e saída de informações.

A CPU tem como função controlar o programa e todas as operações que o micro vai realizar. A CPU é formada por um ou mais microprocessadores — os chips —, circuitos integrados supersofisticados que podem ser considerados o coração do computador. O microprocessador central dos consoles do sistema Atari é o Motorola 6507, de 8 bits, operando a uma freqüência de 3,58 MHz. O 6507 é da mesma "família" do microprocessador 6502, utilizado no Apple, com a única diferença que o 6507 só tem capacidade de gerenciar 16.384 posições de memória, enquanto o 6502 chega a 65.536.

A memória, como o nome sugere, é o lugar do computador onde são guardadas as informações que precisarão ser processadas. Os computadores trabalham com dois tipos de memória: a que guarda informações que não serão alteradas durante toda a operação e a que guarda informações que o usuário ou o próprio programa poderão alterar. A área de memória que não se altera é chamada de ROM — Read Only Memory (memória apenas de leitura) enquanto a outra é chamada de RAM — Random Access Memory

(memória de acesso aleatório). A memória ROM é perene e não depende de energia elétrica para se manter. Já a RAM só guarda informações enquanto o computador está ligado. Cortou a corrente, as informações se perdem. No videogame, a ROM não fica dentro do console e sim dentro dos cartuchos. Cada vez que você insere um cartucho de videogame no console e o liga, o jogo se torna o programa principal na memória do computador. Se você desligar o console, as informações da ROM, que estão no cartucho, não se perderão e você poderá usá-las quantas vezes quiser. A RAM fica no console, responsável por guardar informações temporárias como a variação selecionada do jogo, a posição das chaves Difficulty, o placar em cada momento da ação, a última direção apontada pelo joystick, o número de vidas de reserva etc. Esta RAM, no Atari e compatíveis, ocupa apenas 128 bytes.

Aqui vale um intervalozinho para explicar como se quantifica a memória. Como disse lá em cima, o microprocessador 6507 trabalha com 8 bits. O bit é a menor unidade usada em computação. "Bit", em inglês, quer dizer pedacinho, mas há correntes que dizem que "bit" vem da contração de "Binary Digit", ou seja, dígito binário, pois ele só pode ter como valores 0 e 1, que correspondem ao bit estar desligado ou ligado, respectivamente. Cada conjunto de 8 bits, como por exemplo 01001101, forma um byte (pronuncia-se baite). Combinando-se os valores dos bits dentro do byte e mesmo de determinadas seqüências de bytes, torna-se possível arquivar na memória os mais variados tipos de informações, como palavras, números e instruções para o computador.

Cada byte ocupa uma posição na memória. Assim você pode entender que o 6507 é capaz de gerenciar seqüências de até 16.384 bytes. Este número pode ser apresentado simplificadamente como 16 Kbytes. Na matemática de computação, cada 1.024 bytes fazem 1 Kbyte (um quilobyte). Portanto, 8 Kbytes valem 9.192 bytes, 16 Kbytes valem 16.384 bytes e 64 Kbytes valem 65.536 bytes. Os primeiros cartuchos do Atari vinham com uma ROM de 2 Kbytes. Foram jogos como Combat, Indy 500, Air-Sea Battle etc. Pouco depois os programadores conseguiram aumentar o potencial dos cartuchos para 4 Kbytes de ROM. Muitos dos bons jogos para o Atari foram produzidos nesta fase, como Enduro, Starmaster, River Raid etc. Mais recentemente, os cartuchos afinal chegaram a 8 Kbytes, permitindo ma-

ravilhas sofisticadas como Space Shuttle, Caçadores da Arca Perdida e Robot Tank, entre outros.

Finalmente, vejamos os dispositivos de entrada e saída de informações. São através deles que o computador se comunica com o mundo exterior. Como eles não fazem parte da CPU, são chamados de periféricos, nome que vale mesmo que o dispositivo faça parte do móvel que também abriga a CPU. O periférico de saída mais conhecido dos computadores é o monitor de vídeo. Nos videogames, que são micros domésticos, o monitor é substituído por um aparelho comum de televisão, onde a CPU vai dar saída às informações de áudio e de vídeo. Outro exemplo de periférico de saída é a impressora, que nos videogames não está acessível.

O principal dispositivo periférico de entrada de informações dos computadores é o teclado. Todo micro que precisa processar palavras ou números exige um teclado alfanumérico. Nos videogames, o único console que inclui um teclado é o Odyssey, para permitir que o usuário digite o nome do recordista do jogo, para ser exibido na tela. No Atari, o principal periférico de entrada é o joystick, que permitirá a você informar a CPU das direções que o objeto da tela deve tomar ou do momento em que ele deve atirar, pular etc. Também são periféricos de entrada do Atari as chaves Difficulty, TV Type, Game Select e Game Reset, e controladores como o paddle, o track-ball, o controlador especial do jogo Star Raiders e o próprio teclado Basic Keyboard, que permite a você utilizar a CPU para processar pequenos e simples programas escritos na linguagem Basic.

Dito tudo isto, você já deve ter entendido que um jogo de videogame é um programa de computador. A linguagem em que ele é escrito é a chamada linguagem de máquina do microprocessador 6502, que consegue aproveitar todo o potencial de velocidade do aparelho, executando milhares de operações em frações de segundos.

Nestas alturas, se você já tinha conhecimento prévio de computação, deve estar se perguntando se os jogos do Atari podem ser jogados nos micros que usam o processador 6502, como o Apple, os Atari 400 e 800 e outros, pois todos usam a mesma linguagem de máquina. A resposta, infelizmente, é não, pois, apesar de o microprocessador ser o mesmo, os dispositivos de entrada e saída não o são, e a comunicação do programa com o mundo exterior se tornaria impossível.

AS PRINCIPAIS DÚVIDAS SOBRE OS VIDEOGAMES

(SERÁ QUE VOCÊ NUNCA PENSOU EM NENHUMA DELAS?)

"O videogame estraga a televisão?"

Definitivamente não. Ninguém jamais conseguiu encontrar uma justificativa técnica para este boato.

Veja por que não estraga:

O aparelho de televisão é preparado para receber sinais em freqüência modulada (são chamados de Sinais de RF — Radio Frequency), que entram no aparelho pelos fios que estão ligados à antena, que por sua vez capta tais sinais do ar, enviados pelas torres transmissoras das estações de televisão.

Dentro, então, da televisão, aqueles sinais são demodulados para conversão nas imagens e sons a que você assiste e ouve.

Os aparelhos de videogame, para facilitar a sua conexão em qualquer aparelho de televisão que o usuário tenha em casa, receberam um circuito chamado de Modulador de RF, que transforma as imagens e sons dos jogos em sinais de RF, exatamente iguais àqueles dos programas de TV. É por isso que você liga o videogame na mesma entrada que a antena. Aquela caixinha conectora nada mais faz que chavear a entrada, para que você escolha se quer que cheguem à televisão os sinais vindos da antena ou os do videogame.

Da caixinha para dentro da televisão ninguém conseguirá descobrir se o sinal que está sendo processado foi enviado pela TV Globo ou pelo Atari. Se a TV Globo não

estraga o aparelho de televisão, por que o videogame estragaria?

"Eu posso ligar o meu videogame em um TV preto e branco?"

Pense no videogame como uma emissora de televisão em miniatura, como demonstrei acima. Assim, se o aparelho de TV preto e branco é capaz de receber normalmente as imagens que as emissoras geram em cores, ele também será capaz de receber as imagens geradas pelo console de videogame. Todo console inclusive tem uma chave Color/Black & White que deve ser usada nestes casos, pois ajuda a melhorar o contraste entre os elementos do jogo para quem não tiver as cores para fazer a diferenciação.

De qualquer modo, o ideal mesmo é jogar videogame em aparelhos de televisão coloridos.

"Há perigo de que, com o videogame ligado, durante 6 horas, a imagem fique gravada na tela do televisor?"

O perigo só existe se a tela for exposta à mesma imagem, sem modificação, durante um período muito longo. Em um jogo, dificilmente isto acontece, pois os elementos do jogo cruzam a tela em várias direções e as mudanças de cores dão um "descanso" ao material sensível do vídeo. Por esta razão, a maioria dos jogos (de Atari, principalmente), quando acabam, exibem cenas demonstrativas variadas, ou mantêm a mesma imagem com cores que se alternam. De qualquer maneira, jogar exageradamente também não é uma boa. Jogue, descanse, leia um pouco algum livro, e depois volte a jogar.

"O meu televisor tem um conector de antena diferente dos tradicionais, no qual não consigo ligar o meu Atari. Como resolver o problema?"

Só existem dois tipos de cabos que ligam as antenas às televisões. O mais popular é aquele chatinho, de fios paralelos, que tem resistência de 300 OHM. O mais profissional é o cabo coaxial, redondinho, com resistência de 75 OHM, cuja vantagem é ser menos sensível a interferências. Pela diferença de formatos dos dois, as tomadas para cada um são diferentes. No entanto, existem adaptadores, vendidos em qualquer loja especializada em antenas ou em eletrônica, que fazem as conversões e permitem as conexões trocadas. Para ligar um cabo paralelo (como o

da chave comutadora do Atari) em uma entrada de televisão de 75 OHM use um aparelhinho chamado "cachimbo", e para ligar um cabo coaxial em uma entrada de 300 OHM use um outro chamado "balloon".

"Existe alguma maneira de melhorar a imagem do videogame na televisão?"

Na resposta à primeira dúvida, expliquei que os videogames usam Moduladores de RF para permitir a sua conexão a qualquer aparelho de televisão. Acontece que, mesmo sendo do tipo "blindado", o cabo que liga o console à televisão acaba funcionando como se fosse uma antena, captando todos os tipos de interferências, como ondas eletromagnéticas que estejam pairando no ar, o que prejudica a pureza da imagem transmitida.

O videogame, porém, é capaz de gerar outro tipo de sinal, chamado de Vídeo Composto, que é uma combinação das três cores básicas de televisão: vermelho, verde e azul. Este sinal é menos sujeito a interferências, mas precisa que o televisor onde ele chegará tenha uma entrada própria para vídeo, inclusive separada da entrada de áudio. Aparelhos que tenham estas entradas são chamados de Monitores. Felizmente, para os curtidores de vídeo, o ano de 1985 marcou o início de fabricação no Brasil de vários modelos de aparelhos combinados TV/Monitores, que tanto têm entradas de antenas — para recepção de programas da TV — como de áudio e vídeo composto, para conexão de micros, videocassetes e videogames.

Se você tem um destes TV/Monitores, a melhor providência a tomar é levar o videogame a um técnico em eletrônica especializado em vídeo e pedir para ele instalar no console uma saída independente de áudio e outra de vídeo composto, que não passem pelo Modulador de RF. Assim, você conseguirá dar adeus às interferências para sempre.

De qualquer maneira, se você não tem um TV/Monitor, pode melhorar a ligação do console para o televisor encurtando o cabo para a menor distância possível. Com certeza você já sentirá alguma diferença.

Só um detalhezinho mais: muita gente não sabe, mas muitas das reclamações de imagem ruim de um videogame se devem à falta de ajuste na sintonia fina do televisor no canal 3. Leia o manual do seu televisor e veja como ajustar a sintonia fina e fazer uso do sistema de sintonia fina automática (tecla AFT).

"O processo de leitura da fita de um videogame é igual ao usado para uma fita comum, dessas de músicas?"

Dentro de um cartucho de videogame não existe fita nenhuma, e sim um circuito eletrônico de memória com o programa do jogo. Chamar um cartucho de fita é erro inventado no Brasil, talvez por causa da pouca intimidade que o jovem brasileiro ainda tem com a tecnologia eletrônica.

De qualquer maneira, também existem aquelas fitas de jogos que servem para serem usadas em aparelhos chargers, como o Game Charger, o Comp-K7 etc., e que são gravadas em fita cassete comum, para leitura em gravador. Nestas, a diferença que existe com as fitas musicais é a forma com que a mensagem é enviada para (ou recebida por) o gravador. Na gravação musical comum, as ondas sonoras são de forma senoidal e contínua, enquanto as gravações digitais usam pulsos rapidíssimos alternando sons e silêncios, o que gera a chamada onda quadrada, que depois terá que ser decodificada pelo microprocessador do videogame ou do computador.

"Por que nos chargers, quando se desliga o videogame, a memória apaga, o que não acontece com os cartuchos?"

Como você leu na seção anterior, os cartuchos de videogame arquivam os programas em pastilhas de memória ROM, que não dependem de corrente elétrica para manter a integridade dos dados lá arquivados. Em compensação, para cada jogo você precisará de uma ROM separada, ou seja, de um cartucho individual.

No caso dos chargers, como o mesmo aparelho terá que permitir o carregamento de programas diferentes, os circuitos de memória utilizados não são do tipo ROM, e sim RAM. Quando você usa um charger, ele lê o programa arquivado em fita magnética e o guarda em sua memória igualzinho como se fosse um cartucho. Enquanto o videogame estiver ligado na corrente elétrica, a RAM do charger estará ativa e guardando o programa para você jogar quantas vezes quiser. Ao desligar o aparelho, porém, cessa a passagem de corrente elétrica pela RAM e ela perde todos os seus dados.

"O que é 'geração' de videogames, e como posso diferenciar um jogo de 2ª geração de um de 3ª geração?"

Este negócio de "geração" em videogames não existe a sério. Só no Brasil se usa esta classificação, e ela foi criada por fabricantes brasileiros de cartuchos para poderem cobrar alguns jogos mais caros que outros.

A única diferença internacionalmente considerada entre os jogos de videogames está na capacidade de memória: 2 Kbytes, 4 Kbytes, 8 Kbytes, 12 Kbytes, 16 Kbytes ou 32 Kbytes. Como os fabricantes nacionais misturam em uma mesma "geração" jogos de 2 e 4 Kbytes, e dividem jogos que igualmente têm 8 Kbytes em duas ou três "gerações" diferentes, não é possível formar nenhum critério lógico e padronizado.

Assim, decidi não usar estes termos nas minhas matérias e neste livro.

"Ouvi falar que alguns cartuchos de videogames podem ser reprogramados, mudando o jogo que está lá dentro. Como é que isto funciona?"

Até agora eu vim usando apenas o termo ROM para classificar a estrutura de memória que não pode ser alterada. No entanto, do ponto de vista técnico, existem 3 tipos de circuitos integrados para arquivo de memórias apenas de leitura. Assim, considera-se tecnicamente ROM a memória que já vem do fabricante do computador gravada com o programa determinado. Só que você também pode adquirir pastilhas de memória em lojas de eletrônica e gravar nelas seus próprios programas (é claro que usando equipamentos muito especiais). Se a pastilha for do tipo que só permita uma única gravação ela se chamará PROM — Programable Read-Only Memory. Se for do tipo que permita o apagamento da memória por exposição a raios ultravioleta, para reprogramações, ela será chamada de EPROM — Eraseable Programable Read-Only Memory.

Para o fabricante de cartuchos, as PROMs oferecem um risco alto, pois, se o cartucho vender pouco, o encalhe terá que ser jogado fora. Assim, muitos fabricantes brasileiros optaram por usar EPROMs para seus jogos, e chegaram a oferecer a reprogramação de cartuchos a seus usuários. Hoje, porém, é muito difícil encontrar quem aceite fazer reprogramações, apesar de continuar sendo tecnicamente possível com qualquer EPROM.

"Eu posso mandar aumentar a memória de meu videogame acrescentando a ela alguma peça?"

Em princípio pode e até uma empresa americana, a Arcadia Starpath, tentou, com o lançamento de seu Supercharger, um aparelho, como os chargers vendidos no Brasil, que carregava o programa a partir de fitas lidas por gravador cassete. A idéia não fez muito sucesso e a empresa fechou, apesar de ter deixado uns poucos títulos de jogos bem sofisticados, como Phaser Patrol, Communist Mutants e Fireball. De qualquer modo, de nada adianta você aumentar a memória do seu videogame, se não existem programas de jogos que aproveitem esta memória adicional.

"O que querem dizer bug, tilt e gatilho?"

Quando escreve um jogo (ou qualquer outro aplicativo de computador), o programador pode cometer vários tipos de erros que vão desde enganos na digitação a falhas na própria lógica do programa. Isto é muito comum, até. Por isso, um programa para ser lançado comercialmente deve ser testado de forma exaustiva, para que estes erros, chamados pela gíria de computação de bugs, sejam detectados e corrigidos.

"Debugar" um programa, ou seja, achar um bug, é claro que demanda tempo. A febre dos videogames nos Estados Unidos, no entanto, acabou fazendo com que as software-houses especializadas em jogos não testassem seus produtos em todas as suas possibilidades, preferindo soltá-los correndo para venda. O resultado é que diversos jogos foram vendidos com bugs em seus programas.

Em muitos casos, estes bugs nem foram notados pelos videogamers. Em outros, porém, o bug acabou se revelando quando o videogamer resolveu testar alguma possibilidade diferente de ação no jogo, que o criador jamais imaginou. Os resultados, naturalmente, seriam imprevisíveis. E um deles é o jogo "trancar" ou enlouquecer, congelando a tela ou gerando ações estranhas e repetitivas, mas que impedem qualquer espécie de controle por parte do usuário do aparelho. Neste caso dizemos que o jogo deu tilt. No tilt, o fluxo do programa é levado para locais da memória de onde ele não consegue retornar. Você só sai de um tilt desligando e religando o aparelho.

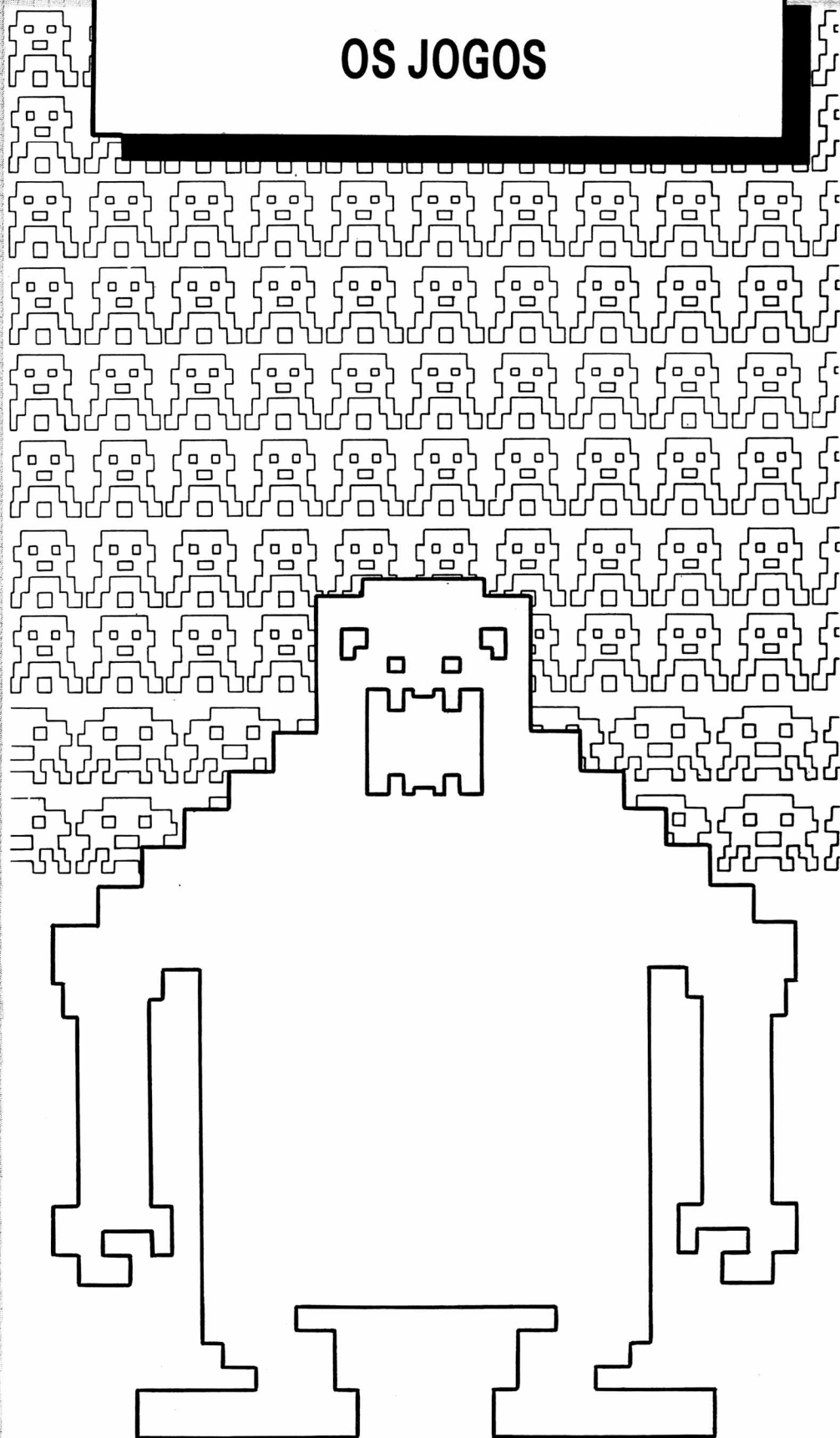
Por outro lado, o bug do programa pode gerar algum resultado que beneficie o usuário, dando-lhe mais pontos ou poderes

adicionais que não estavam previstos nas regras do jogo. Estes são, então, os gatilhos.

"Por que os placares de pontuação de muitos videogames voltam a zero depois de certos valores como 999.999?"

A contagem de pontos, em um jogo, faz parte do programa criado, da mesma forma que o desenho dos cenários ou da movimentação dos personagens. Quando um programador está criando um jogo, ele tem que pensar muito em quantos dígitos reservará para contar os escores, não só porque o número de pontos tem que ser compatível com a dificuldade do jogo, como porque a cada dígito adicional a quantidade de memória utilizada para efetuar as contas aumenta sensivelmente. Aí fica a pergunta: vale a pena aumentar a contagem, reduzindo com isto a quantidade de memória para a qualidade visual do jogo?

Em princípio, videogames de menor capacidade de memória, como o Odyssey, tendem a reduzir muito os escores, ficando normalmente nos quatro dígitos, como acontecia nos primeiros jogos do Atari, que enfrentavam a "pobreza" de 2 Kbytes por cartucho. Hoje, os novos cartuchos do ColecoVision, de maior capacidade de memória, chegam a ter escores de sete dígitos, possibilitando placares de mais de nove milhões de pontos.

Como o número de dígitos, na tela, então, é limitado, quando todos os dígitos chegam a seu valor máximo, o nove, o contador não tem mais como fazer conta, praticamente obrigando a que o jogo pare (em muitos jogos da Activision é o que acontece). Para evitar isto, a maioria dos programadores fazem o placar retornar ao zero, permitindo ao videogamer continuar jogando e se divertindo.

OS JOGOS

SINTA AS EMOÇÕES DE ESTAR PILOTANDO UM AVIÃO

Criação: não creditada, para M. Network, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Air Raiders pode ser considerado um razoável simulador de vôo para o Atari, se não formos muito exigentes de querer ver no vídeo todas as funções necessárias para se fazer alçar vôo um avião. Em **Air Raiders**, você realmente se coloca na posição de um piloto de um avião de caça, sentado em sua cabine de comando e tendo como responsabilidade levantar vôo, controlar a sua altitude e o nível de seu combustível, entrar em combate aéreo com a esquadrilha inimiga e depois ainda conseguir pousar com o avião sem chocar-se com o solo.

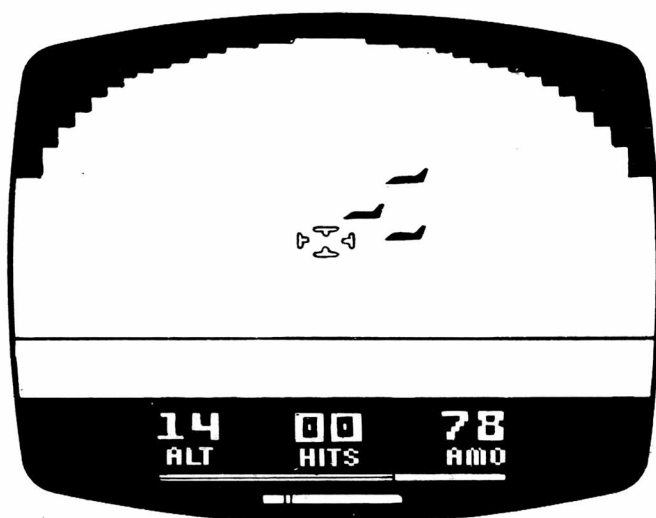
Para realizar isto tudo você só conta com a visão através do pára-brisa do avião e com um painel muito simplificado abaixo dele. Neste painel, o número à esquerda indica a sua altitude, numa faixa de 0 a 40; no meio está a indicação de quantos caças inimigos você abateu; e à direita, começando com 99, sobre as letras "AMO", de "ammunition", (munição) está o número de tiros que você tem disponíveis. Ainda no painel você encontra dois gráficos: o de cima indica a quantidade de combustível do seu avião, que vai diminuindo durante a missão; e o de baixo, que tem um ponteiro, indica a sua posição em relação ao território inimigo. Neste gráfico, a parte central, mais escura, corresponde exatamente à área acima da artilharia inimiga, onde você, é claro, fica mais vulnerável.

Quando você está em terra, pode ver do pára-brisa a pista de pouso e decolagem à sua frente. Durante o vôo, no centro do visor surge uma alça de mira, que servirá para você enquadrar os caças inimigos que pretende abater. O controle do avião é feito com o joystick comportando-se como manche: para o avião subir, a haste do joystick deve ser puxada para trás; e para descer, o manche será empurrado para frente. Os movimentos laterais do joystick desviam o seu avião para a esquerda ou para a direita. O botão vermelho, em terra, serve como botão de ignição para ligar os motores e dar a partida. No ar, ele funcionará como gatilho para os seus disparos. As demais chaves do console não têm função neste jogo.

Em **Air Raiders** você só tem uma vida. Se o seu avião cair e chocar-se com o solo o jogo acaba. No entanto, quando os seus mísseis ou o seu combustível estiverem terminando você pode aterrissar e encher o seu tanque, conseguindo também mais munição, desde que tenha conseguido abater, durante o vôo anterior, pelo menos dez aviões inimigos. Neste caso, além do tanque cheio você receberá tantas balas quantos aviões inimigos você tiver derrubado. Aí então você poderá novamente decolar e prosseguir na sua guerra.

Estratégias

A primeira dificuldade é decolar. Se você tentar antes da velocidade correta o avião não conseguirá subir e se espatifará no solo. A maneira mais fácil de controlar a velocidade é pelos sinalizadores que aparecem lateralmente na pista, e vão sendo ultrapassados conforme você ganha velocidade. Por experiência, descobri que após o sexto sinalizador você já está em boa velocidade para puxar o manche e subir em segurança. Como o tempo e o combustível são primordiais, não demore a decolar depois disto.

No céu, evite ficar sobre o território inimigo, pois a artilharia antiaérea deles castigará você com mais freqüência. Apesar de os tiros não o destruírem, após alguns deles você perde altitude rapidamente e sem controle, podendo chocar-se com o solo se estiver em altitude muito baixa (você perde em média sete pontos de altitude). Quando começar a cair, puxe logo o joystick para trás e procure recuperar a altitude. Uma posição de vôo interessante é entre as marcas 20 e 25, para que você possa subir ou descer em segurança atrás dos caças inimigos.

Para aterrissar, leve o seu avião até a altitude zero, com leves toque no manche. Depois de sobrevoar um pouco naquela altitude você verá ressurgir a pista de pouso. Neste momento, com um leve toque para frente no joystick, desça o avião até que a pista ocupe toda a extensão do painel no visor. A partir daí, o piloto automático cuidará de diminuir a velocidade do avião até pará-lo. Não se preocupe.

Um grande problema em **Air Raiders** é que, após pousar, o número de munição que você ganha não é acrescentado ao que sobrou do vôo anterior.

Ou seja, mesmo que você tenha aterrissado com 40 balas sobrando, se você derrubou apenas 15 aviões inimigos, no vôo seguinte você recomeça com apenas 15 novas balas, perdendo todas as 40 que sobraram de antes. Por isso, na hora do combate, não economize tiros se você acreditar que eles o ajudarão a derrubar mais aviões. Seja como for, é claro que quanto mais inimigos você conseguir abater no primeiro vôo, mais oportunidades terá no vôo seguinte.

Air Raiders é um cartucho emocionante, que prova que mesmo com 4 Kbytes de memória um jogo pode ser bastante interessante para qualquer videogamer.

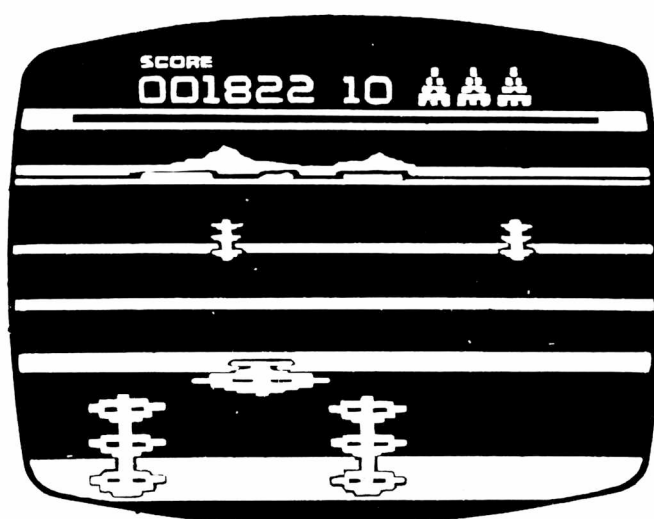
VOE PELO PERIGOSO PLANETA DE ZOOM

Criação: não creditada, para Sega em 1984
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Embora os gráficos da versão desenvolvida para o Sistema VCS sejam muito limitados em relação aos da versão original dos arcades, o cartucho **Buck Rogers, Planet of Zoom** consegue manter a idéia básica do jogo e oferecer um nível de dificuldade bastante razoável aos aficcionados dos estilos voe-e-atire/guerras espaciais. São 16 níveis de dificuldade, cada um com 4 rounds, durante os quais o jogador tem que ultrapassar um determinado número de postes elétricos na superfície do planeta, além de destruir discos voadores e transportes espaciais que surgem no caminho de sua nave. Superando tais obstáculos, ocorre um combate no espaço, onde surgem novos discos e, finalmente, o grande objetivo, a nave-mãe.

O controle utilizado é o joystick, que, se deslocado para diante ou para trás, aumenta ou diminui a velocidade da nave; quando movimentado lateralmente, provoca um deslocamento da nave na direção escolhida; se pressionado em diagonal, para cima ou para baixo, enquanto é movimentado lateralmente, faz com que a nave se incline e voe deste modo. O botão vermelho é utilizado para iniciar o jogo e para disparar sobre os inimigos.

O jogo é composto por 3 telas: a primeira delas apenas indica o nível a ser disputado, a segunda apresenta a superfície do planeta, onde estão os postes elétricos, e a terceira mostra o espaço, onde

será encontrada a nave-mãe. O jogador recebe, inicialmente, 5 naves, sendo 4 delas dispostas no alto da tela, à direita, ao lado do escore e do número de postes a serem ultrapassados no round (na realidade, essa quantidade se refere a cada conjunto de 2 postes, entre os quais a nave deve passar). A cada 50.000 pontos uma nave extra será acrescentada às existentes em reserva, até o máximo de 6, ao mesmo tempo, na tela (embora o número delas possa ser superior a esse limite).

Um pouco mais abaixo, uma linha de cor verde indica o tempo disponível para ultrapassar o round. Quando esta linha se tornar amarela, o tempo restante estará entre a metade e a quarta parte do tempo inicial; ao se tornar vermelha, o tempo será menor que a quarta parte. Esgotando-se esse tempo, uma nave é perdida e o jogo volta ao início do mesmo round, se houver pelo menos mais uma de reserva; em caso contrário, o jogo termina. A cada round ultrapassado, o jogador recebe uma nova linha de tempo.

Os níveis têm a mesma seqüência de rounds, e estes apresentam diferentes combinações de inimigos, mais difíceis à medida em que o jogo avança. Do nível 1 ao 8, o número de postes a ultrapassar vai de 20 a 37, cada vez mais próximos e mais rápidos, ao mesmo tempo em que aumentam a densidade e o número de naves inimigas. No nível 9, o número de postes cai para 34, embora ainda mais próximos e rápidos que os anteriores. Daí por diante, até o nível 12, esse número é acrescido de 3 postes a cada nível, até o máximo de 43; do nível 13 ao 16, o número de postes alterna-se entre 40 e 43.

Cada disco voador ou transporte espacial destruído acrescenta 300 pontos ao escore, ao passo que um conjunto de 2 postes ultrapassados e a destruição da nave-mãe representam, respectivamente, um acréscimo de 500 e 20.000 pontos.

Estratégias

A rapidez no vôo é essencial, pois, quanto mais cedo for localizada a nave-mãe, mais tempo haverá para destruí-la (é necessário atingi-la duas vezes). Na tela que mostra a superfície do planeta, evite manobras desnecessárias (por exemplo, tentar atingir inimigos que não estejam diretamente no percurso da nave) que possam vir a causar colisões. Procure aumentar o número de naves de reserva, pois serão muito importantes nos níveis mais adiantados. Dispare contra os discos e transportes espaciais à distância, de preferência. Se a passagem entre os postes estiver totalmente bloqueada, passe por fora dos mesmos: você perderá tempo, mas não se arriscará a perder uma nave.

No espaço, mantenha-se no centro da tela, em baixa velocidade, até que os discos surjam. Quando começarem a passar pela nave, atinja-os por trás, reduzindo o número dos que voltarão para atacá-lo. Os disparos podem ser dirigidos e, quando feitos

em grupos de 2 ou 3 tiros seguidos, têm maior alcance.

Se o tempo estiver prestes a se esgotar, aumente a velocidade de ataque dos discos, pressionando o joystick para a frente. Se não conseguir atingi-los de longe, desvie-se deles e espere que apareçam novamente. Quando a nave-mãe atacar, reduza a velocidade, procurando acertá-la pelo menos uma vez por trás. Quando a mesma se voltar contra a nave, atinja-a pela segunda vez, destruindo-a definitivamente.

DICA ESPECIAL

Evite ao máximo as manobras laterais desnecessárias, pois não adianta tentar destruir o maior número de discos voadores possível quando estiver sobrevoando a superfície do planeta; isso em nada irá contribuir para diminuir o número de discos que irão atacá-lo no espaço.

UM JARDIM INFESTADO DE BICHOS PARA VOCÊ ELIMINAR

Criação: não creditada, para arcades, da Atari, em 1982
Adaptação: pela Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Centipede é um dos melhores e mais desafiantes jogos já criados para os arcades e para os videogames, tendo gerado diversas versões, inclusive para microcomputadores. Acontece que não é um jogo fácil de aprender, e sem o videogamer conhecer bem as suas regras dificilmente conseguirá saber o que fazer.

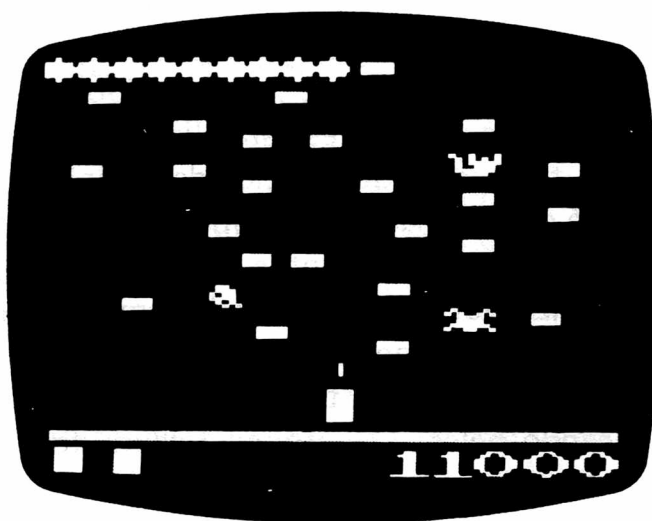
Em **Centipede** a ação se passa em um jardim encantado de cogumelos, cuidado por pequenos elfos. De repente, o jardim é atacado por uma série de bichos, como aranhas, escorpiões, pulgas e, principalmente, uma enorme Centopéia. Um dos elfos, Oliver, descobriu, porém, um bastão mágico capaz de atirar raios que destróem os bichos e é exatamente este bastão que se movimenta na tela dirigido por você, no papel de Oliver, para destruir os atacantes.

Os cogumelos, você já deve ter notado, são os tracinhos espalhados pela tela. Apesar de serem seus, muitas vezes é preciso tirá-los do caminho, o que se consegue dando neles três tiros consecutivos. Cada bicho tem uma ação característica. A Centopéia é formada de nove segmentos. Na primeira onda de ataque, a cabeça da Centopéia está unida ao corpo. Na segunda onda, ela já tem duas cabeças, uma

delas separada do corpo e podendo correr independentemente. Na terceira onda, já são três cabeças e assim por diante até a oitava onda, quando todos os segmentos do corpo surgem na tela como cabeças independentes. A Centopéia aparece sempre no alto da tela, percorrendo-a no sentido horizontal. No entanto, se ela encostar no canto da tela ou esbarrar em um cogumelo, desce um patamar e muda de direção. Cada vez que você acerta um segmento da Centopéia ele se transforma em um cogumelo, e o resto do corpo atrás dele em uma nova Centopéia, com o segmento da frente sendo uma nova cabeça. A Centopéia da primeira onda precisará ser eliminada apenas uma vez. Da segunda onda até você fazer 40.000 pontos as Centopéias deverão ser eliminadas duas vezes. A partir daí, voltará a ser necessária apenas uma eliminação.

Para atrapalhar o seu combate à Centopéia, surge quase o tempo todo uma aranha que fica pulando em sua direção, ao mesmo tempo eliminando também os cogumelos em que toca. As pulgas são mais raras, surgindo apenas quando você já conseguiu limpar o jardim perto de você de muitos cogumelos. Elas então vêm descendo do alto da tela criando cogumelos por onde passam. Você precisa atingir cada pulga duas vezes para eliminá-la, e após o primeiro tiro acertado a velocidade dobra! Finalmente há o escorpião, que só aparece depois que você faz mais de dez mil pontos. Ele percorre o jardim na horizontal, transformando em venenoso cada cogumelo que tocar. O perigo do cogumelo venenoso (que aparece na tela como sendo branco) é que, tocando neles, a Centopéia fica muito louca e sai desembestada correndo em sua direção. Se você conseguir atingir o escorpião antes que ele cruze o jardim, os cogumelos venenosos voltarão ao normal. Se não, você terá que destruí-los dando três tiros em cada um. Quando você é atingido por algum bicho e perde um bastão mágico, o jogo re-

começa com os cogumelos venenosos também voltando ao normal.

Você começa o jogo com três bastões mágicos, sendo dois de reserva. A cada dez mil pontos conquistados você ganha um bastão extra, até o máximo de sete ao mesmo tempo. Qualquer coisa que você acerte marca pontos. Na Centopéia, um segmento do corpo vale dez pontos, enquanto uma cabeça vale cem. A aranha, se atingida longe do seu bastão, vale 300 pontos, enquanto que à média distância valerá 600 pontos e bem pertinho incríveis 900 pontos. Cada pulga lhe dá 200 pontos e o valor máximo é conseguido com o rapidíssimo escorpião, que vale mil pontos. Cada cogumelo eliminado lhe dará apenas um pontinho. Cada cogumelo remanescente, no entanto, lhe dará cinco pontos de bônus, quando o jogo for interrompido no momento em que o seu bastão for atingido. Após esta contagem de bônus, o jogo recomeçará na mesma onda de dificuldades e com uma Centopéia inteira, até que você a consiga destruir totalmente.

Centipede tem apenas duas variações, para um jogador. Na variação Fácil aparece um ursinho na base da tela, e o seu bastão mágico ganha o poder

de não ser destruído ao ser tocado. Além disto as Centopéias sempre surgirão com apenas uma cabeça e o placar máximo será 99.999. Na versão Difícil o ursinho não aparece na tela, o bastão é vulnerável e o placar máximo será 999.999, após o que voltará a zero.

Estratégias

O segredo em **Centipede** é saber usar a distribuição dos cogumelos no jardim em seu benefício, eliminando os que o atrapalham e deixando os que favorecem.

Em princípio, o ideal é manter a parte inferior da tela com poucos cogumelos. Os cogumelos baixos são um perigo, porque permitem que as Centopéias avancem rapidamente para baixo, em direção ao seu bastão. Limpe esta área, deixando, porém, um ou outro cogumelo afastado para que as pulgas não desçam com muita freqüência, o que às vezes atrapalha. Se a Centopéia ou sua cabeça conseguirem chegar até embaixo você enfrentará um perigo sério, pois ela retoma o seu caminho de subida, e fica circulando na região do seu bastão. Nestas horas, suba o bastão, deixe a Centopéia passar por baixo até que ela fique em condições de receber um tiro. Aliás, aqui, um bom lugar para tocaiá-la é próximo a um cogumelo no qual você saiba que ela vá tocar. Neste ponto a cabeça da Centopéia demorará um tempo maior, pois ela baterá no cogumelo, descerá um passo e mudará de direção. Quando ela estiver chegando próximo do cogumelo, dispare sem parar.

Na verdade, é bom não parar de atirar nunca. Inclusive se você ficar atirando com o bastão em cima de um cogumelo ele também desaparecerá, além dos que forem atingidos acima dele.

Quando a Centopéia toca um cogumelo envenenado pelo escorpião e vem desembestada para cima de você, acerte um tiro nela e ela se dividirá, voltando ao ritmo normal.

Centipede é um jogo de prioridades. Você tem que escolher rapidamente em quem atirar e quem deixar de lado apenas para se esquivar. O escorpião, por exemplo, por seus efeitos danosos com os cogumelos envenenados, e pelo seu alto valor, deve sempre ser levado em conta quando surgir na tela. Uma boa estratégia é deixar as colunas laterais sempre livres de cogumelos, para que o caminho esteja desimpedido para o tiro chegar até o escorpião quando ele passar lá em cima. Nesta hora chegue também o seu bastão para a posição mais alta, encurtando a distância do tiro.

DICA ESPECIAL

A melhor técnica em **Centipede** é a da criação de um corredor vertical de cogumelos, o que forçará a Centopéia a descer verticalmente em sua direção. Se você estiver com o bastão em posição e disparando sem parar conseguirá eliminar rapidamente todos os nove segmentos. Crie o corredor eliminando uma coluna vertical completa no meio do jardim.

UMA MISSÃO DE ATAQUE E DEFESA

Criação: Bob Whitehead, para a Activision, em 1982
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Considerado um clássico da Activision, e destinado principalmente aos que apreciam jogos de ação no estilo voe-e-atire, **Chopper Command** coloca você nos controles de um helicóptero, com a missão de proteger um comboio aliado dos jatos e helicópteros que tentam destruí-lo.

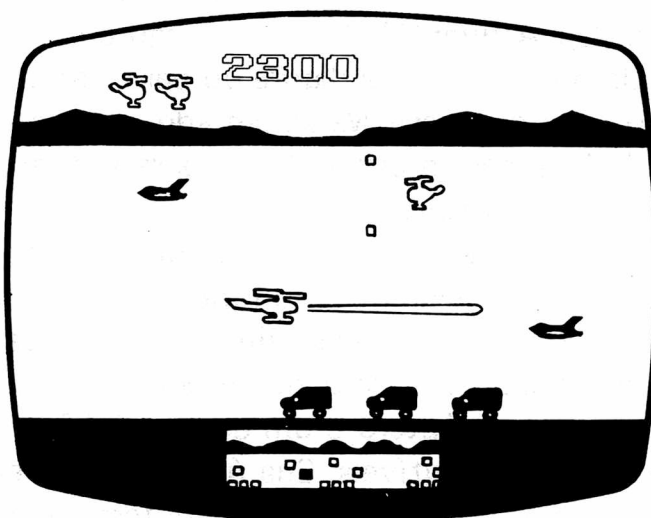
O cartucho tem quatro variações, para um (jogos 1 e 3) ou dois jogadores alternados (jogos 2 e 4). As chaves de dificuldade permitem optar entre tiros espaçados (posição A) e tiros rápidos (posição B). A quantidade de munição é ilimitada. Movendo o joystick para diante ou para trás, o helicóptero sobe ou desce. Movimentado lateralmente, ele se desloca para a esquerda ou para a direita. O botão vermelho dispara os tiros.

O jogo se desenvolve em dez níveis, cada um com doze atacantes e doze caminhões a serem protegidos. Ao se aproximarem de você, os atacantes disparam mísseis que se dividem em dois, visando atingir o seu helicóptero e um dos caminhões. Tais mísseis são indestrutíveis. Sua única saída é evitálos. Atingindo, porém, um helicóptero inimigo, você marca 100 pontos, ao passo que um jato vale 200 pontos. Ao final de cada ataque, você recebe um bônus, calculado pela quantidade de caminhões restantes multiplicada pelo número de nível ultrapassado, multiplicados, ainda, por 100. Inicialmen-

te, são três os helicópteros de reserva, recebendo-se mais um a cada 10.000 pontos, até o máximo de seis ao mesmo tempo, mostrados no alto da tela.

Você ainda dispõe, para auxiliá-lo, de uma tela de radar, na parte inferior do vídeo. Ela equivale a cinco vezes a extensão apresentada na tela maior, e mostra as posições do seu helicóptero (um ponto preto), do comboio (pontos brancos na linha inferior) e dos inimigos (demais pontos brancos).

Estratégias

Obedeça sempre a dois princípios: desloque-se apenas numa direção, evitando ficar exposto a dois grupos inimigos ao mesmo tempo; e aguarde a aproximação do inimigo no extremo oposto da tela, ou seja, se você estiver seguindo para a direita, fique à esquerda quando estiver sendo atacado. Se estiver se deslocando para a esquerda, mantenha-se à direita.

No início do jogo, seu helicóptero estará entre dois grupos de atacantes. Escolha a direção em que você irá seguir e destrua o grupo que estiver no seu

caminho. Conseguindo, continue avançando, para colocar um espaço entre seu helicóptero e o outro grupo, evitando ser atacado por trás. Ao notar a proximidade de novos inimigos, deixe que o seu helicóptero "flutue" para o lado, aguardando o ataque em vez de adotar uma tática agressiva. Aproxime o helicóptero do solo (cuidado para não colidir com os caminhões), e dispare contra o atacante que surgir no nível inferior. Conseguindo destruí-lo, dispare contra o do centro e, finalmente, destrua o do nível mais alto. Agindo assim, você evitará que o cerquem e, também, terá que se preocupar com apenas um inimigo de cada vez.

Quando um dos inimigos passar por você, havendo mais de um atacando, preste atenção: ele tentará surpreendê-lo pelas costas. Entretanto, se tiver sido o último daquele nível, siga adiante, você o reencontrará mais à frente. No início, tente se acostumar a "ver" o radar sem olhar para ele. Quando já tiver prática, você conseguirá estabelecer antecipadamente a sua linha de tiro, atingindo os atacantes assim que surgirem no canto da tela.

DICA ESPECIAL

Usando a palavra Activision abaixo do radar (nos cartuchos originais), você saberá quando os atacantes surgirão na tela maior, podendo alvejá-los no momento exato. Aqueles que estiverem vindo pela direita surgirão quando os pontos brancos atingirem o "i" seguinte à letra "v". Quando vierem pela esquerda, serão avistados assim que, no radar, os pontos brancos correspondentes atingirem a letra "i" após o "t".

OS PÁRA-QUEDISTAS ATACAM SEM PENA

Criação: não creditada, para a US Games, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Impedir que comandos de andróides pára-quedistas capturem os seus edifícios e destruam o seu único canhão é o objetivo neste bom cartucho da extinta fabricante americana de videojogos US Games.

O jogo tem oito níveis, sendo cada um definido pela cor da tropa de pára-quedistas e pelo crescente número destes em cada helicóptero. Como o jogo é para apenas um videogamer, o controle usado é o joystick esquerdo, que deve ser pressionado à frente para começar a ação.

Inicialmente, sua capacidade de defesa será testada por uma tropa lançada por apenas um helicóptero. Detido este ataque, outros helicópteros surgem e lançam um maior número de comandos. Cada pára-quedista, ao aterrissar em um edifício, destrói uma parte do mesmo. Se isto ocorrer por três vezes, este edifício é totalmente destruído (desaparece do vídeo) e os comandos passam a cavar um túnel que os levará ao canhão, onde depositarão uma carga explosiva que destruirá o canhão e encerrará o jogo.

Dependendo da variação usada, um bombardeiro pode aparecer e lançar uma poderosa bomba que destruirá tudo, se não for detida a tempo, encerrando o jogo. A destruição do bombardeiro (ou

da bomba, se esta for lançada) tem prioridade absoluta.

Destruindo um helicóptero ou um bombardeiro, você recebe 200 pontos. Um pára-quedista ou uma bomba valem 115 pontos. A cada 10.000 pontos você ganha um novo edifício para substituir o que estiver em piores condições. Um sinal sonoro o avisará do prêmio.

Em **Commando Raid**, as chaves de cor e de dificuldade influem decisivamente no jogo, determinando as variações existentes, da seguinte maneira:

a) Se a chave de TV Type estiver em "Color", o seu jogo terá controle manual; se estiver em "B-W", o fogo será automático.

b) Com a chave de Difficulty esquerda em "A" ou "Expert", os seus tiros sairão diretos, e com a chave em "B" ou "Novice" eles poderão ser dirigidos após o disparo.

c) Com a chave de Difficulty direita em "A" ou "Expert", o bombardeiro não aparece e com a chave em "B" ou "Novice" ele poderá aparecer.

Estratégias

Em princípio, não existem estratégias ou táticas especiais para se jogar **Commando Raid.** Um bom resultado dependerá, exclusivamente, de reflexos rápidos e boa pontaria.

De qualquer maneira, saiba que qualquer esforço no sentido de não permitir a descida dos andróides pára-quedistas, destruindo todos os helicópteros, será inútil. Lembre-se também que todos os pára-quedistas dirigem-se diretamente aos edifícios. Nenhum deles erra o salto nem cai no solo. Portanto, procure atingi-los quando ainda estiverem próximos aos helicópteros.

Fique sempre acompanhando o estado dos edifícios, para saber qual está em piores condições. Quando for necessário optar entre pára-quedistas em lados opostos da tela, destrua primeiro aquele que estiver descendo sobre o edifício mais danificado. Por outro lado, não adianta proteger apenas um edifício. Se apenas um deles for destruído, os comandos chegarão ao canhão facilmente, encerrando o jogo.

O JARRO ARRANHA A ARANHA E VOCÊ MARCA MAIS PONTOS

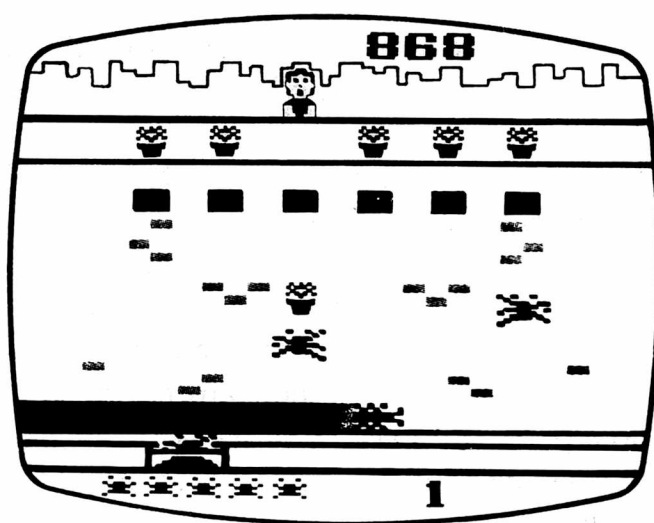
Criação: Dan Kitchen, para a Activision, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Surgindo de um bueiro, um enxame de aranhas tenta invadir o seu edifício, silenciosa e rapidamente. Você, na pessoa do jardineiro Potsy, lá no alto do prédio só tem como armas os vasos de petúnias, que você terá que atirar sobre as aranhas. Se você falhar seis vezes e deixar as aranhas entrarem, um enorme cupim indestrutível devorará todo um andar da construção, deixando você mais próximo dos seus invasores.

Exigindo movimentação constante, muita rapidez e bons reflexos, **Crackpots** é mais um cartucho da Activision para os apreciadores dos jogos de ação. Como de hábito, gráficos muito coloridos e sons bem definidos, notadamente quando os vasos atingem as aranhas ou se chocam contra o solo, e quando a parte do prédio é retirada.

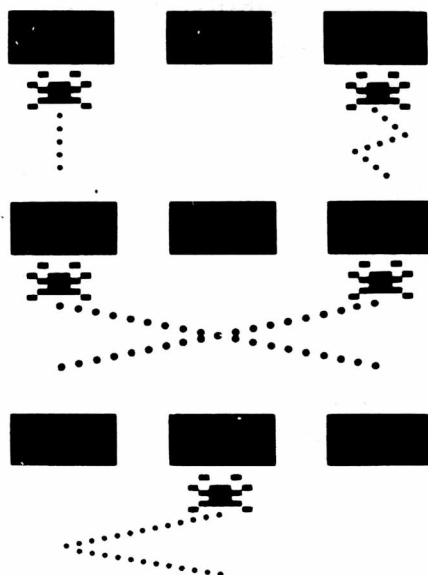
O joystick oferece boa resposta no jogo. Movimentando a alavanca lateralmente, deslocamos o boneco para a direita ou para a esquerda. Para atirar, colocamos o Potsy diante do vaso desejado e pressionamos o botão vermelho. A quantidade de vasos ao seu dispor é ilimitada.

Em cada nível você se defronta com quatro grupos de doze aranhas. Cada grupo se move de modo distinto, e cada aranha tem um valor de pontos básico, que é multiplicado pelo número do ní-

vel em que o jogo se encontra, até o máximo de oito vezes. O primeiro grupo, de aranhas pretas (valor básico: 10 pontos), por subir o muro em linha reta, é o mais fácil de ser destruído. O segundo, de aranhas azuis (valor básico: 20 pontos), se locomove em movimentos sinuosos, mas as aranhas tentam entrar, sempre, na janela acima do ponto em que iniciaram a subida. O terceiro grupo, de aranhas vermelhas (valor básico: 30 pontos), apesar de não ser o de maior valor, é o mais difícil de ser detido, pois os seus movimentos são feitos em diagonal, e sem uma direção definida, apesar de elas entrarem sempre duas janelas distante de onde começaram a subir. O quarto grupo, de aranhas verdes (valor básico: 40 pontos), também tem movimentos de ziguezague, mas as aranhas sempre tentam entrar na janela à direita.

Crackpots só tem duas variações: para um ou para dois jogadores alternados. O escore é marcado no alto da tela, e a contagem ideal, segundo Dan Kitchen, é de 75.000 pontos. No canto inferior do vídeo estão seis aranhas de bônus. Cada vez que

uma aranha entra pela janela você perde uma de bônus. No final do ataque de cada grupo, você ainda ganha 200 pontos por cada aranha de bônus que tiver sobrado. O jogo acaba quando o cupim tiver conseguido comer seis andares do edifício.

Estratégias

O que vai influir no sucesso do jogador é a habilidade e o sangue-frio, principalmente nas fases mais adiantadas, devido à grande velocidade das aranhas. No início do jogo, quando o valor de cada aranha atingida é baixo, preocupe-se principalmente em manter o seu prédio intacto: quanto mais alto o prédio, mais tempo você terá para atingir as aranhas. Nas fases mais rápidas, não tente perseguir as aranhas que se encaminharem para a última janela à direita. O objetivo delas é atraí-lo, para permitir que as demais subam pelo outro extremo sem serem incomodadas.

Procure desenvolver um senso de reação, baseado na velocidade e direção das aranhas e no tempo que leva um vaso para cair. Isto ajudará a aumentar a precisão em atirar o vaso na hora certa. Dan Kitchen recomenda que se tente atingir as ara-

nhas quando elas estão andando pela calçada, para ganhar mais tempo. De qualquer maneira, procure atingir as aranhas o mais longe possível das janelas. Como os vasos arremessados não são repostos imediatamente, quando duas ou mais aranhas se dirigirem à mesma janela, se você deixar que se aproximem em demasia, não terá tempo de atingir a todas. E se você não conseguir superar um grupo de aranhas muito rápido, não se preocupe: ele se repetirá logo a seguir, mais lentamente.

DICA ESPECIAL

Nos níveis mais altos, as aranhas vão subir rápido demais para você pegá-las todas. O melhor é você proteger três janelas centrais, não se importando se algumas aranhas entrarem pelas janelas da extrema direita ou esquerda. Afinal, você só precisa pegar sete das doze aranhas para passar ao nível seguinte.

A PROVA MÁXIMA DO ATLETA: SER CAMPEÃO DO DECATLO!

Criação: David Crane para Activision, em 1983
Jogadores: até quatro, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Decathlon é, na opinião dos leitores de Vídeo Guia, um dos melhores videogames já criados para o sistema Atari. E não é para menos, pois além de contar com um gráfico belíssimo (dentro dos padrões Atari, é claro) ainda apresenta a variedade de dez tipos de ações, correspondentes aos dez esportes nos quais deve competir cada decatleta: 100 metros rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura, 400 metros rasos, 110 metros com barreiras, arremesso de disco, salto com vara, lançamento de dardo e 1.500 metros rasos.

Além disto, o cartucho **Decathlon** contém outras emoções. As provas podem ser para apenas um jogador, na variação 1, ou para dois, três ou quatro competidores, selecionando-se as variações 2, 3 ou 4 com a chave Game Select. E os resultados parciais, por si sós, não definem o resultado. É a soma dos pontos nos dez eventos que apontará os verdadeiros ganhadores das medalhas de ouro, prata e bronze. Assim, quanto mais perfeito você for em todos os dez desportos melhor decatleta você será.

Decathlon sempre é jogado com o joystick esquerdo. No caso de mais de um participante, eles deverão revezar-se no joystick a cada turno. Na te-

la, o número do decatleta (1, 2, 3 ou 4) aparece sempre dentro de um quadradinho quando ele está em ação, para não gerar confusão. Em geral, o movimento do joystick em todos os eventos é um só: ele deve ser movido continuamente da esquerda para a direita para o atleta correr ou se aproximar da área de decolagem. Para saltar ou arremessar, então, você deverá apertar o botão vermelho. Este botão, porém, também tem outra função. Se você o pressionar antes de iniciar a disputa de qualquer prova, verá na tela a pontuação total já conseguida por todos os jogadores.

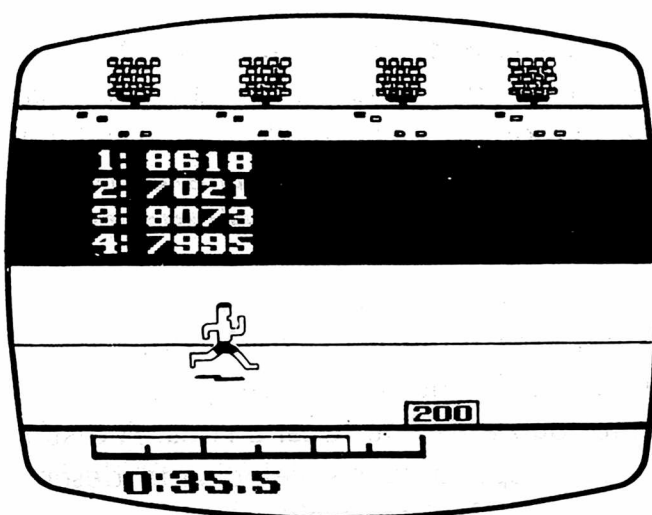
Para começar o **Decathlon**, pressione a chave Game Reset. No entanto, os decatletas podem praticar qualquer dos eventos antes de o jogo começar, para se esquentar. Para isto, mantenha a chave Game Select abaixada e o nome de cada prova aparecerá na tela, um de cada vez. Quando surgir o que você quiser treinar solte a chave e aperte a de Game Reset.

Depois que a prova geral começou, você verá que a tela exibe, para cada competidor, e após cada prova, o seu placar naquela prova, logo seguido do seu placar total até então. Em eventos que permitem múltiplas tentativas, apenas o placar mais alto de cada prova é somado ao escore total. Finalmente, quando o último decatleta completar a corrida de 1.500 metros rasos o jogo termina, e os escores finais de todos os participantes são mostrados.

A tela ainda apresenta uma série de outras informações que também precisam ser levadas em conta durante o jogo. Logo abaixo da pista de corrida você encontra uma espécie de régua com uma barra vermelha móvel. É o Marcador de Velocidade, que registra a sua velocidade relativa de corrida ou de aproximação em cada evento. Quanto mais rápido você move o joystick mais o Marcador se aproxima do limite direito.

Abaixo do Marcador de Velocidade você vê

um Cronômetro, que indica, em tempo real, quantos minutos, segundos e frações de segundos você está levando em cada corrida. E na própria pista de atletismo existe outra indicação: são as marcas de distância, que orientam você sobre quanto você já correu em cada prova ou quanto você conseguiu lançar nos seus arremessos. Em qualquer dos eventos a distância é medida em metros.

A pontuação ideal para cada prova está na proximidade dos 1.000 pontos. Em algumas você consegue chegar a um pouco mais e em outras a um pouco menos. De qualquer maneira, na promoção de medalhas que a Activision fazia, ela prometia enviar uma Medalha de Bronze a quem marcasse entre 8.600 e 8.999 pontos; uma Medalha de Prata para quem ficasse entre 9.000 e 9.999 pontos; e a cobiçada Medalha de Ouro para os raros decatletas que conseguissem alcançar de 10.000 pontos para cima.

Para jogar o **Decathlon**, ao contrário do que muita gente pensa, não é necessário força ao realizar os movimentos no joystick da direita para a esquerda. O importante é a velocidade com que você alterna os contatos elétricos do joystick e isto é

conseguido mais com jeito e leveza que com força. Por isso, em vez de segurar o joystick com a mão toda fechada, o que o deixará lento, procure colocar a sua mão como uma letra "C" e bater os dedos no cabo do joystick rapidamente. Para saber se você está fazendo o esforço certo, acompanhe pela Barra de Velocidade. Note que ela tem seis divisões. Se você mantiver a barra vermelha na quinta divisão durante as corridas, ou quando estiver no momento de um arremesso, as chances são grandes de você marcar em torno de 1.000 pontos na prova.

Outro ponto importante a manter em mente é que nas provas de salto e de arremesso o atleta não pode pisar ou encostar de forma alguma na risca branca de limite. "Queimar", ou seja, pisar na marca, implica em cometer falta, perdendo a tentativa e recebendo 0 ponto nela.

Veja o que fazer em cada evento:

- **100 Metros Rasos (100-Meter Dash)** — Você só tem uma oportunidade da largada à chegada. Saia explodindo na largada e mantenha a maior velocidade possível por toda a corrida. Quanto menos tempo corrido, mais altos os pontos.

- **Salto em Distância (Long Jump)** — Cada decatleta tem três tentativas. Você começa com uma corrida de 30 metros e deve apertar o botão vermelho logo antes de tocar a risca. A distância alcançada dependerá da velocidade desenvolvida na corrida. Quanto mais longe no salto, mais pontos.

- **Arremesso de Peso (Shot Put)** — Você tem três arremessos. Mova o joystick o mais rápido que puder para se aproximar da risca e então aperte o botão. Quanto maior a velocidade, mais longe o peso irá, e mais pontos você ganhará.

- **Salto em Altura (High Jump)** — O atleta poderá pular três vezes em cada altura. Sua prova termina quando você perde a mesma altura três vezes. Antes de saltar, você toma impulso correndo por 30 metros. Para saltar, pressione o botão vermelho. Cada vez que você ultrapassa com sucesso o obstáculo, a altura aumenta automaticamente e você poderá continuar a saltar. Os pontos são calculados pela maior altura superada.

- **400 Metros Rasos (400-Meter Race)** — Nada de diferente dos 100 Metros Rasos. Só que quatro vezes mais longo e demorado. É uma corrida de média resistência, e você deve manter uma boa velocidade em todo o percurso.

- **110 Metros com Barreiras (110-Meter Hurdles)** — A cada dez metros o decatleta enfrentará uma barreira para saltar. Corra movendo o joystick e pule com o botão vermelho. Você não será desqualificado por derrubar uma barreira, mas se atrasará e perderá pontos por causa disto.

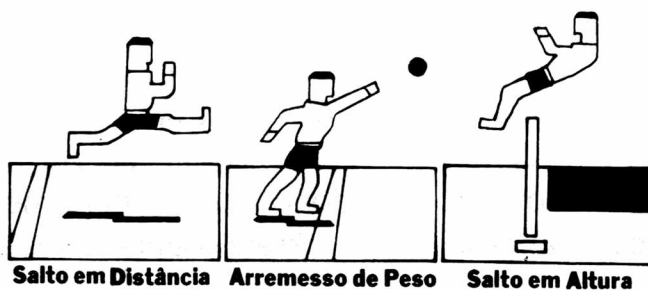
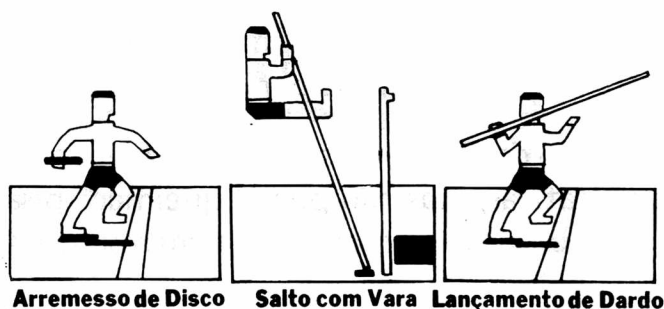
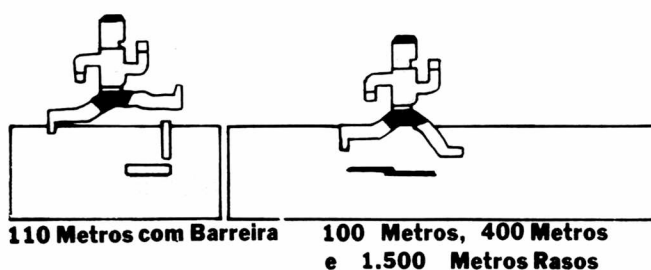
- **Arremesso do Disco (Discus Throw)** — Você tem três tentativas, mas não pode "queimar" pisando na risca branca. A técnica é a mesma do Arremesso de Peso.

- **Salto com Vara (Pole Vault)** — Semelhante ao Salto em Altura, o atleta tem três chances para superar a altura de cada obstáculo, que se eleva mais um pouco sempre que é ultrapassado. Queimando a barra três vezes seguidas encerra a prova, ficando a pontuação calculada pela melhor marca alcançada. Você correrá usando o joystick e apoiará a vara ao pressionar o botão vermelho. Aí então você deve continuar movendo o joystick enquanto sobe e, quando estiver em condições de ultrapassar a barra, apertar o botão vermelho de novo para soltar a vara. Esta prova tem

um bug: se você apertar o botão, o atleta fica subindo quase que indefinidamente, alcançando alturas que não refletem a realidade do jogo e marcando pontos altíssimos. Acontece que esta prática, irregular, não só é antiesportiva como pode até prejudicar o resultado final do jogo (pois se o placar ultrapassar os 20 mil pontos, o programa retira 10 mil da contagem) ou fazê-lo entrar em tilt, obrigando o videogamer a ressetar o console e recomeçar o Decatlo. Eu não recomendo este gatilho.

110 Metros com Barreira **100 Metros, 400 Metros e 1.500 Metros Rasos**

Arremesso de Disco **Salto com Vara** **Lançamento de Dardo**

Salto em Distância **Arremesso de Peso** **Salto em Altura**

- **Lançamento do Dardo (Javelin Throw)** – Todos os participantes têm a oportunidade de lançar o dardo três vezes. Corra usando os movimentos

do joystick e lance apertando o botão. O mais longo dos três lançamentos marcará os pontos.

- **1.500 Metros Rasos (1500-Meter Race)** — O evento final. Você só tem uma chance. É uma corrida de resistência. O ideal nesta prova é manter um ritmo firme nos primeiros 1.300 metros e dar o grande esforço nos 200 finais. A cada 100 metros você verá uma marca na pista indicando a distância já percorrida, para se basear. Se após os quatro minutos de prova você tiver conseguido manter a Barra de Velocidade na quinta divisão e ainda não tiver quebrado o seu joystick, com certeza você marcará boa pontuação.

Para você ter uma idéia de se é bom ou não nas provas do **Decathlon**, veja os maiores tempos, distâncias e pontos alcançados por David Crane, criador deste cartucho: 100 Metros Rasos (10,29 segundos/991 pontos); Salto em Distância (8,66 metros/1.148 pontos); Arremesso de Peso (17,81 metros/949 pontos); Salto em Altura (2,2 metros/1.025 pontos); 400 Metros Rasos (46,2 segundos/989 pontos); 110 Com Barreiras (14,19 metros/937 segundos); Arremesso de Disco (60,75 metros/1.051 pontos); Salto com Vara (5 metros/1.052 pontos); Lançamento de Dardo (80,68 metros/996 pontos); e 1.500 Metros (3:41.00/994 pontos).

DEFENDER OS HUMANÓIDES É A SUA MISSÃO NESTA CIDADE

Criação: não creditada para arcades da Williams, em 1982
Adaptação: não creditada pela Atari, em 1982
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Pioneiro nos jogos do tipo voe-e-atire, **Defender** coloca você como comandante da Nave **Defender**, patrulhando a Terra. De repente, uma horda de alienígenas desce dos céus para atacar a sua cidade, procurando raptar indefesos Humanóides e transformá-los nos perigosos Mutantes. A sua missão é impedir estes raptos e eliminar os Alienígenas, cujos ataques se repetem indefinidamente.

Sua nave está bem equipada para a batalha. Você pode movê-la em qualquer das oito direções do joystick com razoável rapidez, e ainda está carregada com um suporte ilimitado de Mísseis Lasers, disparados através do botão vermelho quando você está voando, e uma quantidade menor mas renovável de Superbombas, que também podem ser disparadas pelo botão, mas quando a nave **Defender** está pousada e escondida na cidade. As Superbombas têm o poder de destruir todos os Alienígenas que se encontram na tela. Para completar, a nave **Defender** dispõe de um radar, situado no alto da tela, que mostra, em sua porção central, a posição de cada elemento no campo de batalha (ou seja, a tela maior) e nas laterais a situação dos Alienígenas que estão se aproximando. Como recurso adicio-

nal você ainda conta com a fuga pelo Hiperespaço, que permite que a **Defender** desapareça através do tempo e do espaço e reapareça pouco depois em outro local da tela. Para usar o Hiperespaço você deve subir a nave **Defender** até desaparecer atrás da tela do radar, quando então você pressionará o botão vermelho. Tudo desaparecerá, até a volta da **Defender** que, no entanto, também poderá voltar numa situação tão crítica quanto a que estava antes de fugir.

Tanto arsenal, na verdade, é necessário porque os inimigos também não dão trégua. O Alienígena de valor mais baixo — 150 pontos — é a Nave de Aterrissagem (Landers), que parece um sino amarelo. São estas Naves que podem descer até a cidade e capturar os Humanóides (falarei deles mais adiante), transformando-os em Mutantes, seres vermelhos e dotados de pequenas antenas e pezinhos, que também valem 150 pontos. Logo acima estão as perigosas Naves Provocadoras (Baiters), difíceis de atingir por serem muito estreitas e moverem-se rápida e aleatoriamente. Elas são azuis na tela e no radar, e valem 200 pontos. Em seguida vêm os Bombardeiros (Bombers), lentos retângulos azuis que valem 250 pontos cada. Os Bombardeiros não atiram diretamente em você, mas deixam no ar pequeninas minas brancas, que podem destruir a **Defender** se nela tocarem.

O Alienígena mais valioso é a Cápsula Espacial (Pods), uma grande estrela amarela que vale 1.000 pontos. O valor alto não é tanto por sua potência de ataque, que não existe, mas pelo alto risco que ela traz. Quando atingida, a Cápsula Espacial explode e libera os Swarmers, grupo de quatro Alienígenas amarelos extremamente agressivos e de boa pontaria, que já saem disparando contra a **Defender**. No entanto, um tiro apenas destrói os Swarmers, que valem 500 pontos cada grupo.

Os Humanóides são o elemento-chave do jogo.

Em cada fase você inicia com cinco Humanóides espalhados pela cidade. Se todos os cinco forem destruídos, tanto por se transformarem em Mutantes ou caírem das alturas, a cidade explodirá e desaparecerá. Os Mutantes restantes e outros novos continuarão o jogo até destruírem a sua última vida, ou até o término da quinta onda de ataque, quando todos os Humanóides e a cidade ressurgirão.

Para salvar um Humanóide você deve atingir a Nave de Aterrissagem que o capturou antes que eles desapareçam pelo alto da tela, de onde voltarão transformados em Mutantes. Atingida a Nave, ela soltará o Humanóide, que cairá perigosamente em direção à Terra. A nave **Defender** deve, então, interceptar a queda e levá-lo com segurança à cidade, ou ele se arrebentará no solo, morrendo, é claro. Você poderá, de qualquer maneira, ficar com ele acoplado à **Defender**, sem prejuízo da sua mobilidade. Só que, se você ainda o estiver carregando quando a onda de ataque terminar, ganhará por ele apenas 500 pontos de bônus. Se tiver conseguido deixá-lo em segurança, o bônus será de 1.000 pontos. E para cada Humanóide que sobreviver a uma onda de ataque você receberá 100 pontos de bônus.

Quando o jogo começa, você conta com três naves **Defender** extras e três Superbombas, apresentadas na parte inferior da tela. A cada 10 mil pontos ganhos você recebe uma nave extra e uma outra Superbomba, apesar de apenas três serem mostradas na tela. Um sinal sonoro indica o ganho. **Defender** tem 20 variações, sendo as de 1 a 10 para um jogador e as de 11 a 20 para dois. As diferenças entre elas estão na velocidade de resgate do Humanóide, na velocidade dos Mutantes e das Naves Provocadoras e na onda em que se inicia o ataque. As variações mais fáceis são a 10 e a 20, nas quais tudo é muito lento. As mais difíceis são a 8 e a 18, com velocidades rápidas e fases de ataque adiantadas. As variações 1 e 11 são bastante razoáveis para uma boa diversão. A chave Difficulty, na posição B, permite a **Defender** subir e descer rapidamente. Na posição A os movimentos são mais lentos, dificultando perseguições e resgates.

Estratégias

Os sons do jogo são importantes para você controlar a situação dos Humanóides. Quando pegos por um Alienígena, os Humanóides soltam um grito agudo, indicando que você deve sair em sua ajuda. Conseguindo atingir o inimigo enquanto estiver a baixa altitude, o Humanóide conseguirá descer em queda livre sem perigo. Aí então tocará uma musiquinha alegre e você ganhará 250 pontos de bônus.

Os Bombardeiros sempre se movem na direção oposta à apontada pela **Defender**. No início da onda, um deles surgirá na sua frente. Atire nele. Se ele conseguir passar, vire-se e ele voltará na sua direção. Isto também funciona ao contrário, ou seja, se ele vier em sua direção e você não quiser enfrentá-lo, vire de costas e ele se afastará.

O Míssil Laser e a **Defender** não podem aparecer na tela ao mesmo tempo. Quando você atira,

veja que a nave desaparece momentaneamente. Por isso, quando a nave está invisível ela não se chocará com os Alienígenas, podendo passar através deles!! Assim, se você estiver cercado por Swarmers, por exemplo, tente sair na direção deles atirando sem parar. Se você não atingi-los, há grande chance de a **Defender** atravessar o cerco intacta. De outra forma, não chegue muito perto dos Swarmers, pois eles são muito bons de tiro em qualquer direção. Atire de longe e desvie para confundi-los. Procure também destruir primeiro os Bombardeiros, as Naves Provocadoras, as Cápsulas Espaciais e os Swarmers antes de partir para as Naves de Aterrissagem, de modo a dar mais atenção a elas. Salvar Humanóides dá um bom número de pontos e vale a pena deixá-los tomar o susto de um rapto para conquistar pelo menos os mil pontos de um resgate em segurança.

Se a Nave de Aterrissagem estiver perto, vá direto sobre ela e salve o Humanóide. Se ela estiver longe, muitas vezes o uso do Hiperespaço pode fazê-lo chegar bem perto na hora da reaparição.

Curiosamente, enquanto você estiver carregando um Humanóide, as Naves de Aterrissagem remanescentes não atacarão os outros. Não deixa de ser uma opção para você segurar o Humanóide enquanto destrói os outros Alienígenas, sem ter que se preocupar com a ocorrência de seqüestros. Não se esqueça, porém, de depositá-lo em segurança na cidade antes de disparar contra o último Alienígena, ou você perderá o valor integral do bônus.

Nos momentos de ataque aos inimigos, procure mover muito a **Defender** para desorientar os sensores dos Alienígenas mais perigosos. Inverta freqüentemente a posição e a altura, sem parar, no entanto, de disparar. Use as Superbombas com parcimônia, deixando-as para os momentos de real perigo, ou quando você estiver próximo de fazer novos 10 mil pontos e conquistar uma outra.

DICA ESPECIAL

Existe uma Zona Neutra através da qual você pode navegar em segurança, sem ser atingido, e rapidamente, livre de tráfego: é a Cidade, onde a **Defender**, inclusive, fica invisível. Se você tiver que chegar correndo até uma Nave de Aterrissagem e a tela estiver congestionada, vá pela Cidade. Só há um perigo: se você está acostumado a ficar atirando, na Cidade você acabará disparando as Superbombas sem querer, prejudicando o seu estoque.

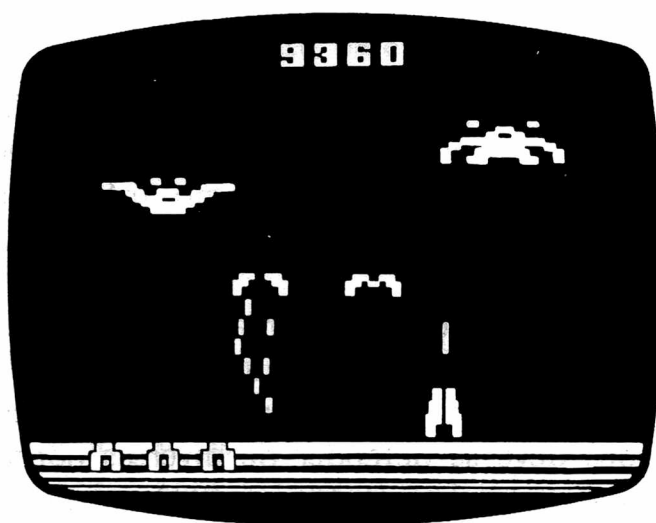
OS DEMÔNIOS ATACAM SEM TER PIEDADE POR SUA VIDA

Criação: Rob Fulop para Imagic, em 1982
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Demon Attack é mais um clássico da história dos videogames, tendo gerado não só versões para outros sistemas, como Intellivision e Odyssey, quanto imitações das formas mais variadas.

Como em todo jogo genial, o objetivo é bastante simples: você está aprisionado no planeta gelado Krybor, armado de um canhão de laser, com o qual você deve se defender de diversas hordas de demoníacos inimigos alados, que atiram diferentes tipos de cargas na sua cabeça. Apesar de, na tela apenas três demônios atacarem ao mesmo tempo, cada vez que você destrói um deles, outro é imediatamente recriado, até que seja completado o número de atacantes daquela onda. A vantagem, porém, é que apenas o demônio mais próximo do solo tem poder de fogo. Os demais, nas fases iniciais, ficam apenas pairando ameaçadoramente. Nas fases avançadas, eles imediatamente tomam o lugar do demônio destruído, e passam a atirar.

O sucesso do jogo também se deve à beleza dos desenhos dos demônios e ao nível feérico da ação, não lhe permitindo um segundo de distração a não ser nas passagens das fases. Aliás, em cada fase os demônios têm um comportamento de tiro diferente, e a partir da quinta fase, quando atingi-

dos, dividem-se em dois, sendo que apenas um deles tem poder de fogo. No entanto, caso um dos gêmeos seja atingido, o outro mergulha como um kamikaze sobre o seu canhão, para destruí-lo. Cada demônio dividido vale duas vezes o número de pontos do demônio original, que vale 20 pontos na 5ª e 6ª fases, 25 na 7ª e 8ª, 30 na 9ª e 10ª e 35 a partir da 11ª fase. O demônio mergulhador vale quatro vezes estes valores.

Demon Attack tem dez variações, que incluem tiro reto ou tiro controlável pelo joystick e até duas versões para jogadores simultâneos (a 9 e a 10), em que os canhões mudam de cor aleatoriamente. O botão de dificuldade em "B" deixa o jogo menos agressivo do que em "A". Você inicia cada partida com três canhões de reserva, recebendo um adicional — até o limite de seis ao mesmo tempo — cada vez que consegue superar uma onda de ataque sem ser atingido. Apesar de o primeiro manual original da Imagic não informar quantas ondas o jogo tem, há informações de que, após 84 ondas de ataque, a tela escurece e o jogo acaba. Normalmente isto se dá em torno de pontuações de

110 mil, um limite bastante elevado para o jogador comum.

Estratégias

Os demônios localizam o seu canhão o tempo inteiro, obrigando você a não parar de se mover. Tome cuidado, porém, porque, no começo, o risco maior é você perder um canhão por levá-lo, sem querer, ao encontro de um tiro já disparado e que ainda não desapareceu da tela. O número de demônios em cada onda é sempre o mesmo, e além disto o valor deles é igual, estejam atirando ou nos níveis acima. Por isso, alguns videogamers recomendam que você primeiro destrua todos os demônios dos níveis superiores deixando o que atira para o final. Assim, quando ele for atingido, não se recriará em outro demônio que atire. Para despistá-lo, a tática é deixá-lo chegar bem perto (nunca porém no canto da tela) e passar por baixo dele assim que o seu tiro desaparecer.

Nas ondas em que os demônios se dividem, a sua primeira preocupação deve ser dividir todos os inimigos da tela. Por incrível que pareça, eles ficam menos perigosos assim, pois os tiros ficam menores. Quando os demônios se dividirem, procure perseguir o que não atira. É mais fácil. Depois, aguarde o gêmeo em uma posição abaixo dele. Acompanhe o seu ziguezague sem se mexer e, entrando no ritmo dele, atire para destruí-lo.

DICA ESPECIAL

Quando você já estiver seguro, tente acertar o demônio que se divide com dois tiros rápidos seguidos e mais para um dos lados de suas asas. São grandes as chances de você dividi-lo e imediatamente eliminar um dos gêmeos.

O CARPINTEIRO MARIO SALVARÁ SUA NAMORADA DO GORILA KONG?

Criação: não creditada, para arcades, pela Nintendo, em 1981
Adaptação: não creditada, pela Coleco, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Donkey Kong é o pai não só do **Donkey Kong Jr.**, como de todos os inúmeros jogos de escalada que surgiram nos últimos anos. Foi ele também o primeiro jogo a ter uma contagem regressiva de tempo, convertido em bônus quando o videogamer completava a missão. **Donkey Kong** é um clássico dos videogames.

A história do jogo é claramente baseada na história do gigantesco gorila King Kong, que no cinema raptou Fay Wray (em 1933) e Jessica Lange (em 1976) levando a primeira para o alto do Empire State Building e a segunda para o Centro Mundial de Comércio. Os japoneses da Nintendo, porém, acrescentaram à trama o bigodudo carpinteiro italiano Mario, que deve salvar sua namorada do alto de estruturas metálicas de prédios em construção. No original dos arcades, **Donkey Kong** enfrentava Mario em três telas. Na versão do ColecoVision as três foram mantidas. Na do Atari 2.600, porém, a terceira tela — a dos elevadores — foi retirada, passando o jogo a desenvolver-se em duas fases. Na primeira, Mario deve subir o prédio tendo como elementos de dificuldade a presença de escadas quebradas através da estrutura (e que não podem ser subidas) e barris rolantes que o gorila atira do alto.

Os barris, que inclusive descem pelas escadas, podem destruir Mario se nele tocarem, e a principal maneira de evitá-los é fazer Mario pular sobre eles, o que se consegue apertando o botão vermelho.

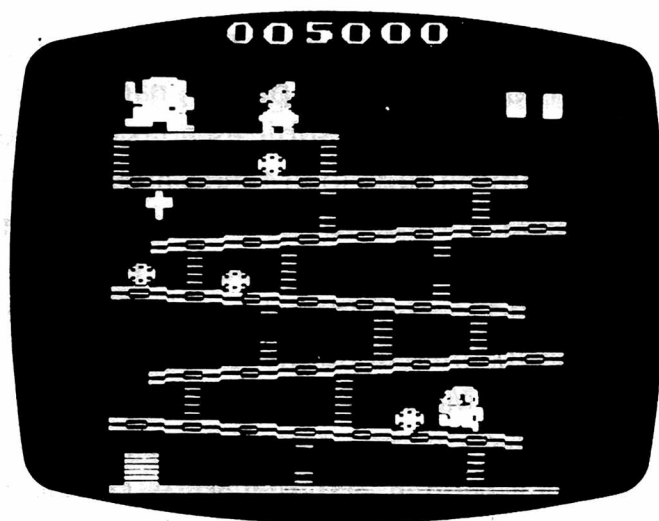
Na segunda tela, a missão de Mario é remover todas as oito chapas metálicas que servem de ponte entre as estruturas do prédio, por onde circulam, também, bolas de fogo que podem queimar o carpinteiro. Para retirar as pontes, basta Mario passar andando ou pulando sobre elas. Remover a chapa serve ainda para isolar a bola de fogo daquele andar, que raramente consegue pular a passagem. Mario também tem a capacidade de pular as bolas de fogo, fugindo assim delas mais facilmente. Nesta tela, não há necessidade de Mario subir até o andar onde está sua namorada. Retirada a oitava chapa, a missão se completa e retorna à primeira tela, aumentando a velocidade dos barris e das bolas de fogo, sucessivamente.

Para ajudar Mario no salvamento de sua namorada, ele conta com uma arma especial. Um martelo que fica sempre pendurado no penúltimo andar de cada prédio, e que, sendo pego por Mario pulando para cima dele, permite que o carpinteiro destrua os barris e as bolas de fogo, marcando ainda mais pontos. O martelo, porém, não dura muito tempo, e Mario não pode subir escadas com ele.

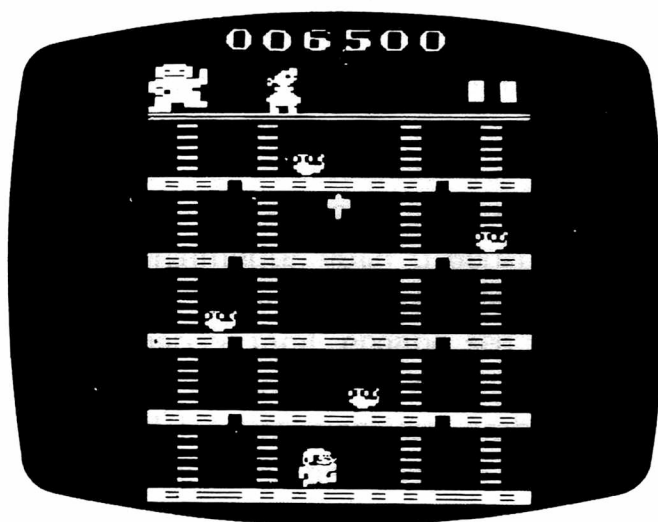
Você começa cada jogo tendo apenas dois Marios de reserva, indicados por tracinhos no alto da tela à direita, e não ganha nenhum extra durante todo o resto do jogo. Cada tela inicia-se com o contador de pontos marcando 5.000. Chegando a zero, você perde um Mario. Quando o carpinteiro completa o objetivo de cada tela a contagem remanescente é adicionada a seu placar. A contagem de pontos de cada tela também é alterada quando Mario pula ou martela um barril ou uma bola de fogo. Pulando, ele ganha 100 pontos. Martelando, ganha 800. Mario também ganha 100 pontos por

cada chapa removida na segunda tela. As chaves Difficulty não têm função neste cartucho.

Estratégias

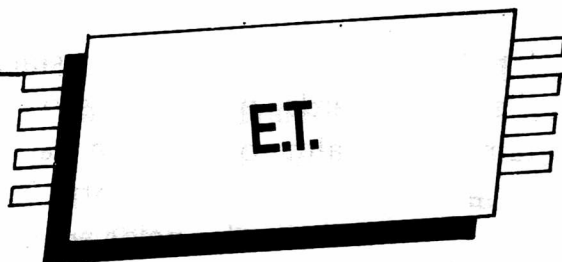
A precisão no controle do joystick é fundamental em **Donkey Kong**, pois Mario só consegue subir ou descer uma escada se estiver bem centralizado com os degraus. O ideal é que você dirija o Mario com a haste do joystick sempre pressionada para cima e para frente, fazendo com que Mario suba na escada assim que se encontrar com ela. No começo de cada fase, você precisa apertar o botão vermelho para Mario se mover. Mantenha então o joystick pressionado para a direita no momento de iniciar, para dar um pulo distante e ganhar tempo. Aliás, os pulos dados com Mario estando em movimento são maiores. Por isso, procure sempre pular os barris ou as bolas de fogo quando Mario estiver andando em direção a eles. Não pule muito em cima do objeto, ou não dará tempo de Mario tomar altura suficiente.

Jamais pare embaixo de uma escada, pois é quase certo que o barril a escolherá para descer. Se

estiver em dúvida se vai dar tempo de subir uma escada antes de o barril se aproximar, fique entre duas escadas observando. Quando o barril passar tome a decisão de pulá-lo ou subir a escada mais próxima. Se um barril ou uma bola de fogo vier pegá-lo por baixo, porém, suba metade da escada e Mario escapará do contato.

Quando usar o martelo, não se mova muito e fique num espaço entre escadas. Cuidado que os objetos inimigos podem pegar Mario por baixo enquanto ele estiver com o martelo no alto da cabeça. Esteja sempre preparado para pular se o martelo desaparecer de repente. Normalmente o martelo só dura por três barris. Depois do terceiro, então, fique pronto.

Na segunda tela, a melhor estratégia é a de subir em ziguezague, eliminando primeiro as chapas do lado esquerdo enquanto sobe, e as do lado direito na hora de descer. Nunca se esqueça de pular sobre uma passagem já aberta, ou perderá o seu Mario. Note que quando Mario sobe ao segundo e ao quarto andares ele já sai da escada virado para a

esquerda, enquanto no terceiro e quinto andares ele se vira para a direita. Aproveite este movimento no seu caminho, quando fizer o ziguezague. Ao começar, pegue logo a segunda escada ao lado esquerdo, suba, vire à esquerda no segundo andar e assim por diante.

DICA ESPECIAL

Na segunda tela do jogo você pode prender as bolas de fogo que passam nos andares. É preciso que você fique no canto esquerdo, onde as bolas vão passar. Quando uma vier em sua direção você pula por cima dela e da chapa, que vai desaparecer, deixando a bola de fogo presa.

UMA AVENTURA PARA AJUDAR O E.T. A VOLTAR PARA CASA

Criação: Howard Warshaw para Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Mais um jogo para os fãs dos videogames de aventuras, **E.T.** coloca sob o controle do seu joystick o famoso personagem extraterrestre enfrentando perigos tão grandes quanto os que emocionaram tantos espectadores nas telas de cinema.

Como em todo jogo de aventura, aqui estão envolvidos ação e raciocínio. A sua missão é ajudar o **E.T.** a encontrar as três peças do seu telefone interplanetário, para a seguir chamar a nave extraterrestre e, finalmente, guiar o herói até o local de pouso da nave, a tempo de que ele consiga embarcar. Se isto parece fácil, engano seu. Durante todo o jogo o **E.T.** é perseguido por dois adultos: um Agente do FBI e um cientista, ambos perigosíssimos para o pequenino personagem, como você verá mais adiante. A seu favor, **E.T.** só conta com o garoto Elliott, que poderá ajudá-lo em certas oportunidades.

O cenário para a aventura de **E.T.** é composto de seis locações, ou quadros. O primeiro a aparecer é a floresta, onde a nave de **E.T.** o deixará na Terra e de onde a nave partirá quando tiver que levá-lo embora. A floresta é facilmente reconhecível pelo desenho de inúmeras árvores em verde-claro e verde-escuro. Um segundo cenário representa a cidade

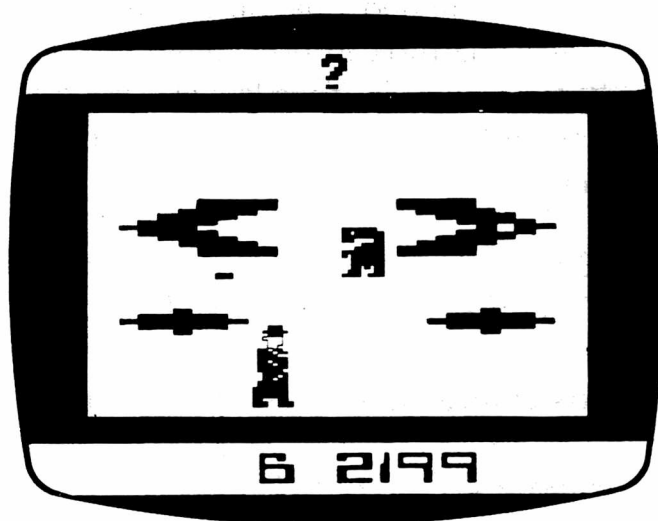
de Washington, onde você verá destacadas três construções: à esquerda, no alto, a sede do FBI; à direita, também no alto, o Instituto de Ciências; e no centro, embaixo, a casa de Elliott. Finalmente, o **E.T.** ainda terá que circular pelos arredores da cidade, em quatro quadros cuja característica é estarem gramados (verde) e repletos de profundos buracos onde o extraterrestre poderá cair, se o seu corpo neles encostar.

É claro que o **E.T.** não tem a vida inteira para ficar procurando pelas peças do telefone interplanetário. Quando ele desembarca na Terra, a sua nave o deixa com 9.999 unidades de energia. O **E.T.** só não perde energia quando está parado, ou seja, quando você não move o seu joystick. Qualquer ação realizada, como procurar as peças, executar poderes especiais ou fugir dos humanos e adultos lhe tirará energias, o que facilmente poderá ser acompanhado por um placar colocado na base da tela.

A única forma de **E.T.** recuperar parte da energia é comer algum dos doces que as crianças costumam deixar caídos pelos arredores da cidade. Você reconhece estes doces como pequenos tracinhos pretos que surgem no meio do caminho. Para pegá-los, bastará o **E.T.** tocar neles enquanto caminha. **E.T.** poderá ir guardando consigo quantos doces conseguir coletar. Você saberá quantos existem na sua reserva pela indicação numérica que aparece à esquerda do placar de energia.

Se **E.T.** não tiver nem um doce de reserva e sua energia acabar antes que ele consiga ser salvo, entrará em estado de choque e Elliott aparecerá na tela para salvá-lo, fornecendo-lhe, de seu próprio corpo, 1.500 unidades de energia adicionais, com as quais **E.T.** poderá tentar novamente prosseguir na sua busca. Em cada partida, Elliott poderá fornecer esta "energia de emergência" apenas três vezes. Existe, porém, uma chance extra: ela acontece-

rá se, por acaso, em alguma de suas quedas no fundo de um buraco, **E.T.** encontrar uma flor murcha escondida e a reviver usando os seus poderes. Aí então ganhará o direito de ser salvo uma quarta vez por seu amigo Elliott. De qualquer maneira, expiradas as três ou quatro chances, **E.T.** entrará em hibernação, encerrando a partida.

Como disse acima, **E.T.** deve tomar muito cuidado com o Agente do FBI e com o cientista. O Agente do FBI, reconhecido por sua roupa marrom e amarela, é o mais perigoso, pois tirará de nosso herói pelo menos uma das peças do telefone interplanetário que ele tiver encontrado. Se o Agente pegar o **E.T.** sem que ele tenha qualquer peça do telefone, então levará todos os doces que o pequenino tiver recolhido. O cientista, vestido de cinza, apesar de não ser tão mau, também atrapalhará muito, pois se agarrar o **E.T.** o levará até o Instituto de Ciências para estudá-lo, tirando-o completamente do seu percurso.

Assim como em qualquer jogo de aventura, ao jogar **E.T.** você terá que estar atento a uma série de símbolos, de cuja compreensão dependerá o seu sucesso como aventureiro.

Em **E.T.**, você deve conhecer sete símbolos, que representam sete diferentes zonas nas quais o Extraterrestre conseguirá realizar determinados poderes especiais fundamentais para o jogo. Estas zonas são locais exatos pelos quais **E.T.** passa em qualquer das seis locações normais do jogo. Assim que ele pisa na zona de poder o símbolo respectivo aparecerá no centro da faixa clara que fica no alto da tela, e o poder poderá ser utilizado. Por exemplo, se **E.T.** estiver pronto para chamar a sua nave espacial, ele precisará estar sobre a zona de "chamar a nave", ou nada acontecerá. Estas zonas não aparecem sempre nos mesmos lugares em todos os jogos, sendo redistribuídas aleatoriamente assim que você pressiona o botão Game Reset.

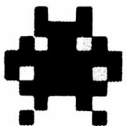
As zonas de poder são as seguintes:

Zona de Encontrar Peça do Telefone — Quando **E.T.** usa o seu poder nesta zona, poderá aparecer a indicação de que há alguma peça escondida naquela tela. A indicação será através de um tracinho que ficará piscando. **E.T.** deverá então ir na direção do tracinho, cair no buraco onde a peça estiver, tocá-la e ela será transferida automaticamente para a barra superior da tela, onde irá sendo montada.

Zona de Mandar os Humanos Embora — Se estiver sobre esta zona, **E.T.** conseguirá mandar de volta para os seus respectivos edifícios os adultos que o estiverem perseguindo. Repare que o símbolo é parecido com os prédios dos inimigos de **E.T.**

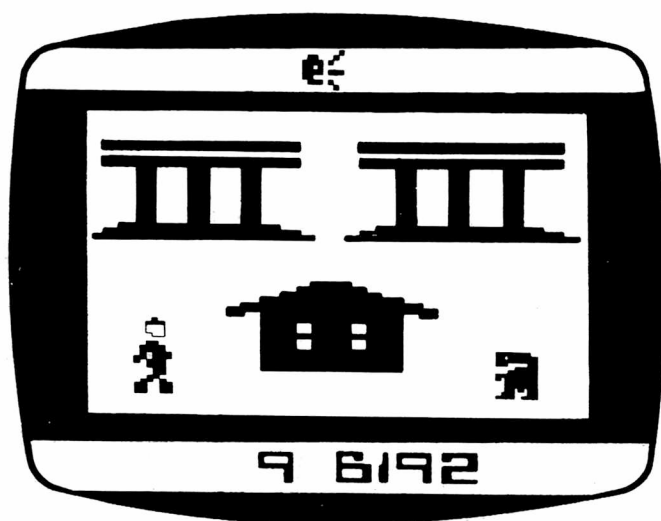
Zona de Comer Doce — Nesta zona, **E.T.** poderá comer um dos doces que estiver carregando, transformando-o em energia. Neste momento, a contagem de doces na base da tela diminui um ponto e a de energia aumenta.

Zona de Chamar Elliott — O garoto amigo de E.T. virá em seu socorro quando o Extraterrestre o chamar. Se E.T. tiver nove doces, Elliott os levará, expulsará os adultos e sairá para procurar uma peça do telefone interplanetário, trazendo-a de presente para E.T. Se este tiver menos que nove doces, Elliott os levará de volta para casa e você ganhará pontos por cada doce levado.

Zona de Mudar de Locação — Executando o poder em qualquer destas quatro zonas, E.T. será automaticamente transportado para a locação que estiver na direção indicada pela seta.

Zona de Chamar a Nave — E.T. deve usar esta zona para chamar a nave espacial depois que o telefone estiver montado. Assim que o poder for usado, um "relógio" aparecerá no alto da tela à direita, contando o tempo que E.T. terá para chegar até a Zona de Aterrissagem da Nave. Normalmente este tempo é de duas voltas no relógio. Em alguns casos, o E.T. não conseguirá usar o seu poder na Zona de Chamar a Nave se algum adulto estiver presente na locação.

Zona de Aterrissagem da Nave — E.T. deve estar sobre esta zona para que a Nave possa socorrê-lo quando aterrissar. No entanto, se houver algum humano quando a Nave aparecer, ela voltará a subir deixando mais uma vez o Extraterrestre abandonado na Terra.

Agora que você já conhece as bases desta aventura, pode começar a jogar, pressionando o Game Reset ou o botão vermelho enquanto o rosto do E.T. estiver aparecendo na tela inicial. Para controlar o Extraterrestre mova o joystick na direção desejada. Para fazer com que ele consiga levitar e escape dos buracos, pressione o botão vermelho e a

seguir empurre o joystick para a frente. Para que o **E.T.** corra e escape dos humanos, coloque o joystick na posição desejada para a fuga e pressione o botão. Lembre-se, porém, que quanto mais rápido o **E.T.** andar, mais energia gastará. E, finalmente, para executar um dos poderes, o pequeno herói terá que estar em uma das sete zonas descritas acima, enquanto você aperta o botão vermelho do joystick. Você verá que enquanto executa o poder o **E.T.** estica o seu pescoço.

Existem três variações de jogos em **E.T.** No jogo 1, todos os humanos aparecem durante a aventura. No jogo 2, apenas Elliott e o Agente do FBI participam. E no jogo 3, apenas Elliott estará presente durante as jogadas.

A chave Difficulty direita controla a velocidade dos humanos. Na posição A os humanos movem-se mais depressa que na posição B. A chave esquerda determina as condições de aterrissagem da Nave de Resgate. Se a chave estiver na posição A, Elliott não poderá estar presente no quadro quando a Nave chegar, mas se a chave Difficulty esquer-

da estiver em B, Elliott poderá estar presente quando **E.T.** chamar a Nave e quando ela pousar.

O escore final do jogo é resultado da contagem de energia que sobrar em **E.T.**, somada aos pontos conquistados de bônus, que dependerão da movimentação dos doces durante o jogo. Por cada doce quc **E.T.** levar junto consigo quando a Nave de Resgate decolar você ganhará 490 pontos. Por cada doce dado a Elliott na Zona de Chamar Elliott você ganhará 770 pontos. E por cada doce coletado após você ter pego 31 doces, você ganhará 1.000 pontos. No entanto, aqui você também receberá uma penalidade, pois por cada novo doce após o 31º, 700 pontos de energia serão descontados na contagem de energia da próxima partida que você jogar (obviamente se você jogá-la logo a seguir). Aliás, após permitir que **E.T.** seja resgatado você poderá continuar jogando uma nova partida, mantendo a pontuação anterior (fora a eventual penalidade descrita acima). Para recomeçar basta apertar o botão vermelho.

Estratégias

Em jogos de aventuras perde a graça dar-se muitas dicas, pois o divertido é descobrir como desvendar os mistérios. Mas algumas recomendações podem ser válidas. Como, por exemplo, a de que você jamais deixe de pegar um doce, pois mais bônus e mais reserva de energia você terá. Use os buracos como zonas de escape. Como os adultos não podem entrar neles, pode ser válido o **E.T.** pular para dentro de um buraco se estiver sendo perseguido pelo Agente do FBI, por exemplo. Lembre-se, porém, de que levitar para fora do buraco custa energia. O buraco também pode servir de pausa no jogo, pois lá dentro, sem se mover, o **E.T.** não sofre ameaças nem perde energia, seja por quanto tempo for. Quando você quiser voltar a jogar, levite-o para fora.

Algumas vezes **E.T.** cai de novo no buraco logo após ter levitado de volta à superfície. Para prevenir isto, mova o **E.T.** para a direita ou para a esquerda assim que a tela mudar do interior do buraco para o campo gramado. Assim **E.T.** se moverá do poço para uma superfície sólida. Cuidado também quando passar de um quadro para outro, pois há alguns deles em que os buracos situam-se nos limites da tela e se você entrar neste quadro vindo da mesma altura do buraco no quadro anterior (mesmo que neste quadro anterior a posição fosse de chão firme), sem dúvida você cairá sem ter tempo nem de pensar. A altura média da tela costuma ser a mais segura para evitar estes casos.

Procure marcar bem as posições das zonas de poder, principalmente a Zona de Chamar a Nave e a Zona de Mandar os Humanos Embora da floresta. Depois de montar o telefone, vá até a Zona de Chamar a Nave, chame-a e corra para a Zona de Mandar os Humanos Embora, enquanto espera a Nave. Se algum humano adulto aparecer, use o poder de **E.T.** para mandá-lo de volta e corra então para a Zona de Aterrissagem.

Caso você não consiga chegar a tempo de pegar a Nave, volte à Zona de Chamar e repita todo o processo.

A ESTRADA NÃO TEM FIM NESTA DURA PROVA

Criação: Larry Miller, em 1983, para a Activision
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Nos jogos de corridas de carro para o Atari, **Enduro** tem disputado com Pole Position a preferência dos videogamers de todo o mundo. E não é sem razão, pois, além de oferecer um real desafio, **Enduro** ainda consegue ser muito bonito, mantendo a tradição das demais criações da Activision.

Como o nome do jogo indica, esta é uma corrida de resistência. A sua missão é dirigir o seu carro dia após dia, tendo como única exigência para prosseguir a ultrapassagem de um determinado número de carros a cada dia: 200 no primeiro dia e 300 nos dias seguintes.

Mas para tornar o jogo mais emocionante, durante o dia você passa com seu carro por diversos cenários: o amanhecer, a estrada congelada, o entardecer, a noite, a neblina e, finalmente, o renascer do dia. Na pista de gelo, como é de se esperar, o seu carro torna-se muito mais sensível ao controle, derrapando com facilidade. Quando anoitece, a visão dos outros carros se restringe aos faróis traseiros, mas você ainda os percebe quando surgem no horizonte. Na neblina a coisa se complica mais, e você só consegue enxergar as luzes dos seus oponentes quando eles estão bem próximos, e o risco de uma colisão é iminente.

A parte inferior da tela traz um painel simplificado para você controlar a sua situação na corri-

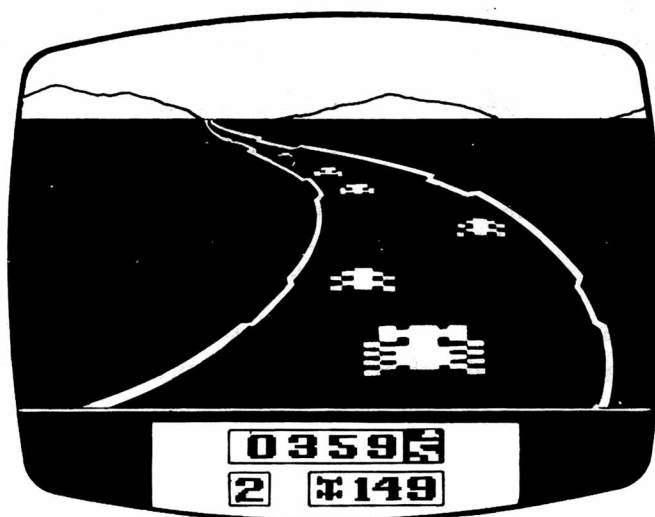
da. Os dígitos da parte superior funcionam como um hodômetro, indicando o número de quilômetros percorridos. A quilometragem é contada inclusive com o dígito que fica girando. Afinal, depois de dirigir dez dias inteiros sem parar, o mais lógico é que você tenha percorrido, por exemplo, 12.537 quilômetros, e não apenas 1.253,7.

Na parte de baixo do painel aparecem: à esquerda, o número de dias percorridos; e à direita, o número de carros que ainda falta você ultrapassar. Se você conseguir passar a todos, surgem no painel bandeirolas que se agitam ao som de trompetes para o saudar, e você ainda poderá continuar correndo até o dia clarear, somando mais quilometragem ao seu resultado. Por outro lado, se você bater em outro carro, ou se encostar nas laterais da estrada, o seu carro não será destruído, mas terá a sua velocidade tão reduzida que diversos concorrentes poderão ultrapassá-lo, fazendo os números da tela outra vez aumentarem. Quando as 24 horas do dia estiverem para se encerrar, um sinal começa a soar, indicando os dez últimos segundos de chance para que você ultrapasse os carros necessários.

Se você chegar ao quinto dia de corrida, o carrinho que aparece neste painel é substituído por uma taça, e você passa a merecer o título de membro dos "Roadbusters", e o respectivo emblema, se enviar uma foto da tela à Activision nos Estados Unidos.

O controle do joystick é muito fácil. Movendo a haste para a esquerda ou para a direita o carro se desloca na mesma direção. O botão vermelho é o seu acelerador. Quanto mais você o pressionar, maior a velocidade alcançada. Quando você soltar o botão, esta velocidade será mantida. Para frear, solte o botão vermelho e puxe o joystick para trás. As chaves de dificuldade e de seleção de jogos não são utilizadas.

A contagem de pontos em **Enduro** inclui tan-

to o número de dias quanto o de quilômetros ultrapassados.

Estratégias

Enduro é uma prova de resistência, e não de velocidade. Portanto, a velocidade máxima a que seu carro deve chegar é aquela suficiente para ultrapassar os carros de cada dia, e isto você facilmente sentirá com um pouco de prática. Não abusando da velocidade você causa menos colisões, que devem ser evitadas a todo custo. Inclusive, se você tiver que optar entre bater no carro da frente ou se encostar na margem da estrada, prefira esta última, pois a redução da sua velocidade será bem menor.

Dirija sempre pelo meio da pista e não se distraia muito olhando o painel ou mesmo o seu próprio carro. Fique de olho na estrada à frente, para prever os carros que estão se aproximando. Não pressione o botão vermelho direto. Toques curtos e rápidos controlam com mais facilidade a velocidade. Nas retas, porém, pise fundo, pois o campo de visão é maior.

Procure ultrapassar o máximo de carros durante os períodos mais luminosos do dia, para poder diminuir a velocidade na neve e na neblina. Uma boa média é chegar à neve com o painel indicando 230 carros a ultrapassar; na noite faltando 120 carros e na neblina com apenas 50 carros para o final.

DICA ESPECIAL

Quando surgirem três carros em diagonal ocupando toda a pista, você tem duas opções: reduzir a velocidade esperando eles sumirem na distância quando então se rearrumarão na estrada, ou tentar uma saída mais rápida, que é chegar o seu carro, sem bater, próximo do que estiver mais à frente. Logo em seguida o último carro costuma sumir, permitindo que você reduza um pouco a sua velocidade e ultrapasse pela brecha deixada.

OS ASTRONAUTAS PERDIDOS PEDEM AJUDA

Criação: David Lubar para Fox Video Games, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Apesar de não ter nada que ver com a história do personagem de quadrinhos de mesmo nome, o cartucho **Flash Gordon** apresenta um bom jogo, para quem gosta de ações do tipo voe-e-atire, pois inclui vários inimigos de comportamentos diferentes e que exigem estratégias ou abordagens próprias.

Para jogar **Flash Gordon**, em primeiro lugar você precisa entender a tela. Ela está dividida em duas partes principais. Na parte de baixo está a representação da Cidade das Aranhas, com seus labirintos e túneis. E na parte de cima você tem a visão detalhada do local em que a sua Nave Foguete está. No mapa da Cidade a sua Nave é representada por um tracinho horizontal, que no início do jogo aparece bem no centro da Cidade das Aranhas. Conforme você mover o joystick verá que o tracinho se desloca na direção apontada, desde que, obviamente, não esteja indo de encontro às paredes dos túneis. Na tela detalhada, a Nave Foguete também se moverá, e os pontos luminosos em ziguezague lhe darão a referência da direção seguida e da posição do túnel.

No mapa da Cidade você também encontra dois outros tipos de sinais: duas cruzes e doze tracinhos verticais, todos eles indicadores de inimigos. As cruzes representam os perigosos Despedaçadores. Na verdade, os Despedaçadores não são apenas

inimigos individuais, mas nuvens de incontáveis pequenos destroços que voam de um lado para outro e podem destruir a Nave Foguete se tocarem nela. É impossível eliminar todos os Destroços de uma nuvem destas, pois sempre surgirão novos e — o que é pior — os Despedaçadores conseguem detectar onde está a Nave Foguete e durante todo o jogo saem em perseguição a ela, procurando dificultar o seu prosseguimento na viagem. A única maneira de se livrar de um Despedaçador depois que você caiu dentro de um é atingir um Gerador de Despedaçadores, que você reconhece como pequenas cruzes silhuetadas que de vez em quando surgem cruzando a tela entre os Destroços. Atingindo os Geradores, os Despedaçadores são temporariamente congelados (por cerca de oito segundos), permitindo que você continue pelo túnel sem ser seguido.

Os tracinhos verticais são o seu alvo principal. Eles são os Casulos. Quando a sua Nave toca um Casulo ele libera as larvas de Guerreiros Aranhas que em poucos segundos se transformam em seus Guerreiros Adultos que estranhamente (covardes?) procurarão fugir pelas laterais da tela. Se eles conseguirem sair do vídeo você não terá como persegui-los. Por outro lado, se você acertar pelo menos cinco, antes que fujam, a sua Nave Foguete absorverá tanta energia que ganhará um escudo temporário (cerca de 5 segundos) que a protegerá de qualquer choque com os inimigos, além de permitir que os destrua com o contato. Quando o tempo de ação do escudo estiver para terminar, dois "bips" soarão como aviso. Aliás, vale lembrar aqui que, cada vez que uma Nave é destruída, a nova que substitui aparece com o escudo, para lhe dar a chance de escapar ao perigo.

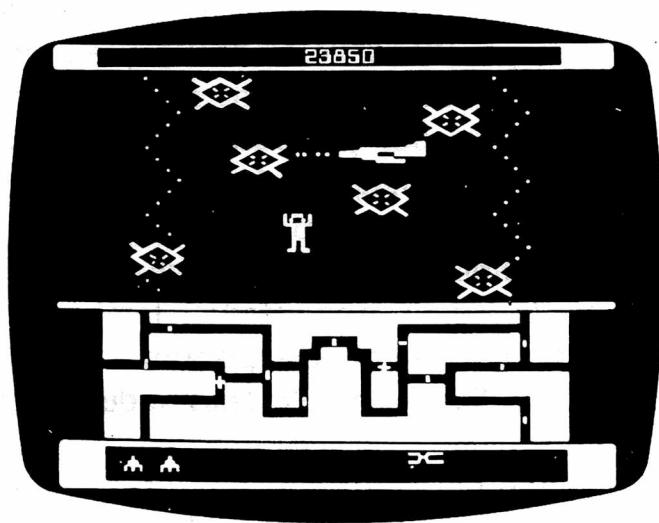
Há outros dois elementos do jogo que não aparecem no mapa da Cidade das Aranhas. Em primeiro lugar estão os Astronautas perdidos, que afinal são a razão básica de você estar nesta missão.

Eles surgem aleatoriamente, e você deve tocá-los com a sua Nave para realizar o resgate. Em segundo lugar estão as Naves Patrulhas dos inimigos (elas têm forma de um disco voador). Assim como os demais alienígenas da Cidade das Aranhas, a Nave Patrulha não atira em você, mas poderá se chocar com a sua Nave repentinamente, tirando-lhe a vida.

Você começa o jogo com três Naves Foguetes de reserva, indicadas na base da tela à esquerda, abaixo do mapa da Cidade. Cada vez que você consegue eliminar todos os Casulos da tela e escapar sem estar cercado por um Despedaçador, você recebe uma Nave Foguete de bônus. Até nove Naves de reserva podem aparecer na tela, apesar de que você pode acumular no seu estoque quantas conseguir. As Cidades conquistadas também serão representadas na base da tela, por um X. No entanto, apenas a indicação de 39 delas poderá aparecer na tela, ainda que o jogo continue depois disso.

Atingindo um Destroço com um tiro você recebe apenas 10 pontos. A Nave Patrulha vale 25 pontos, o Gerador de Despedaçadores vale 100 pontos e os Guerreiros Aranha têm os seus pontos numa escala progressiva: o primeiro atingido em cada Casulo vale 100 pontos, o segundo vale 200, o terceiro 300 e assim por diante, de 100 em 100. Salvando um Astronauta você recebe 70 pontinhos, mas se por azar você atirar em um deles, que peninha!, você perde 1.000 pontos do seu escore. Existe ainda um bônus para incentivar você a ser cuidadoso e a salvar Astronautas. Caso você consiga chegar à conquista de uma Cidade sem que a sua Nave seja destruída, você recebe 10 pontos por cada Astronauta que aquela Nave tiver salvo multiplicados pelo número de Cidades já conquistadas até aquela fase do jogo.

Flash Gordon só tem uma variação e as chaves Difficulty não têm função. Mas a chave de cor serve como pausa em qualquer momento do jogo, co-

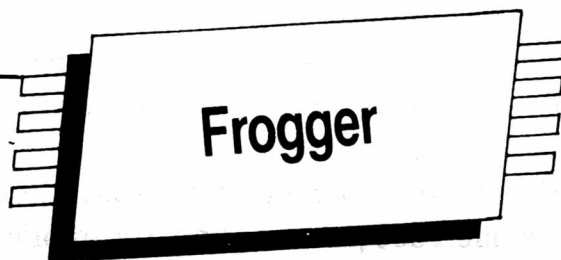
locando-a em B & W. Para recomeçar a jogar basta recolocar a chave em Color. Quando você liga o console ou quando o jogo acaba entra automaticamente em modo de demonstração. Para iniciar uma partida você pode apertar a chave Reset ou o botão vermelho do joystick.

Estratégias

Basta comparar os valores dos seus inimigos e você perceberá que a sua grande oportunidade de marcar altos pontos é dedicar a maior atenção possível aos Guerreiros Aranhas, procurando não perder nenhum dos liberados por cada Casulo. Cada um dos 12 Casulos existentes na Cidade lhe dará até 2.100 pontos, levando a um mínimo de 25.200 pontos por Cidade se você for bom atirador. Para facilitar o seu trabalho, alguns cuidados são importantes. Na tela detalhada, enquanto as larvas dos Guerreiros Aranhas vão amadurecendo, posicione-se de maneira central no espaço, para que possa atingir com mais facilidade aqueles que estão mais próximos dos limites da tela. De qualquer maneira, não espere os Guerreiros ficarem adultos. Vá ati-

rando logo nestas larvas que estão mais próximas dos limites da tela pois os pontos valerão integralmente.

Fuja como puder dos Despedaçadores já que os pontos que você poderá ganhar atirando nos destroços ou nos Geradores não compensam o risco que a sua Nave correrá. Fique de olho no mapa da Cidade e escolha o melhor caminho para despistar os Despedaçadores. Saiba que saindo com a sua Nave por um dos túneis dos extremos da cidade você reaparecerá no outro extremo. Como os Despedaçadores não conseguem fazer o mesmo trajeto, uma boa estratégia é atraí-los para um extremo e, então, cruzar para o outro lado e ir atacando os Casulos que estão livres.

Se você acabar cercado por um Despedaçador, porém, não se desespere, nem se empolgue em ficar atirando nos Destroços. Deixe o botão de tiro apertado, sim, com fogo cerrado, mas para evitar os Destroços enquanto você tenta abrir uma brecha para fugir ou atingir um Gerador para congelar o Despedaçador e lhe permitir se afastar imediatamente. Nas fases mais avançadas, quando os Despedaçadores são mais velozes, esta última será a única forma de escapar.

David Lubar sugere que você procure manter o escudo sempre que puder. Conseguido o escudo, parta logo para encontrar um novo Casulo. Inclusive, estando protegido pelo escudo, haverá momentos em que será mais fácil destruir uma Nave Patrulha ou um Guerreiro Aranha chocando-se contra eles do que dando tiros.

QUEM DEVE COMER MOSCA É O SAPO

Criação: não creditada para arcades da Sega, em 1982
Adaptação: não creditada pela Parker Brothers, em 1982
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

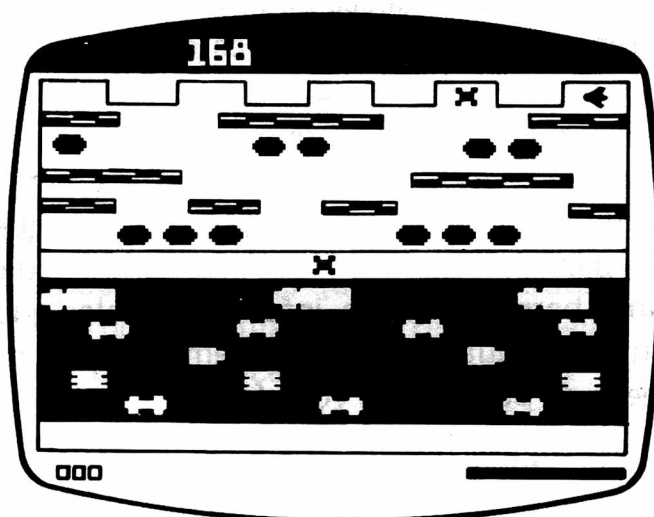
Frogger é um cartucho que desperta muito interesse pelo seu desenho colorido e música agradável. O objetivo do jogo é ajudar um grupo de sapinhos a atravessar uma auto-estrada movimentada, com mão-dupla e, depois, um rio com troncos, jacarés e tartarugas (que, de repente, ficam azuis e podem afundar), para atingir as cinco tocas (retangulinhos) existentes no alto da tela, quando então se completa uma das dez fases que se sucedem ciclicamente no jogo. Todas as fases têm imagem semelhante, variando apenas a velocidade dos veículos da estrada, e dos troncos, tartarugas e jacarés do rio.

Para movimentar o sapo, usa-se o joystick esquerdo, bastando movê-lo em qualquer das quatro direções desejadas, inclusive para trás, o que é um artifício para fugir de alguma enrascada. O botão vermelho não é usado.

O máximo de vidas (sapinhos) que se tem é cinco, mas a cada 1.000 pontos ganha-se mais uma, se a cota de cinco não estiver completa. O marcador de pontos só vai até 9.999 e zera quando se ultrapassa este total. Para conseguir tantos pontos, precisa-se completar aproximadamente 25 fases, porque cada fase dá, em média, 400 pontos.

Estratégias

Para se conseguir jogar **Frogger** é preciso dar toques leves, muito leves e precisos, no joystick. O mais difícil, sempre, será atravessar a auto-estrada, pois a cada fase ela fica mais congestionada e os veículos mais velozes.

Conseguindo atravessar a auto-estrada, chega-se ao ponto de descanso, que é a margem do rio. Porém, a partir da quarta fase da série não haverá mais descanso, pois uma cobrinha sai do lado esquerdo da tela e atravessa em direção ao outro lado.

Nunca deixe a cobra encostar a boca no sapinho, ou ele morrerá. O sapo pode, porém, passar pelas costas da cobrinha.

No quinto quadro da série, uma vez sim, outra não, aparece outra cobrinha, desta vez passeando sobre o maior tronco do rio. O perigo é o mesmo da cobrinha anterior.

Nunca deixe de "dar carona" à sapinha branca que aparece em cima da tora esquerda na primeira fila de toras do rio (prefira sempre pegar esta

tora). Aproxime-se dela que ela pulará sobre as costas do seu sapo, e você marcará 20 pontos.

O jacaré que atravessa o rio, na última fileira, pode servir de apoio para o sapo entrar na toca. Mas nunca chegue perto da boca, senão o sapinho morre. Numa emergência, você pode até usar a boca fechada do jacaré como apoio, mas tem que ser muito rápido, pois em fração de segundos ele abre a mandíbula e engole o sapo.

Quando for entrar na toca, fique atento porque aleatoriamente surge, por alguns segundos, em alguma das tocas vagas, uma mosca que, na medida do possível, deve ser comida pelo sapo para aumentar os pontos. Cuidado porém que na toca também pode aparecer uma cabeça de jacaré, que só não come o sapo se este entrar na toca enquanto apenas aparece o comecinho da boca.

Finalmente, nunca fique passeando embaixo das tocas, à espera da mosca, pensando em fazer mais pontos. O mais importante é o tempo que você leva para completar o percurso (ele é indicado por uma barra, na parte inferior da tela, que vai diminuindo). Quanto menor o tempo gasto, maior o número de pontos que você faz.

DICA ESPECIAL

Para atravessar a auto-estrada, observe que existem faixas nas quais os veículos andam mais devagar (o que varia de fase para fase). Use estas fases mais lentas como refúgio para atravessar as outras.

NÃO ENTRE EM FRIA COM OS ESQUIMÓS

Criação: Steve Cartwright para Activision, em 1983
Jogadores: até 2, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Certamente **Frostbite** agradará aos videomaníacos que preferem jogos onde seus reflexos sejam realmente testados. Além disto, por explorar um tema não violento, com nível alto de beleza gráfica, conseguirá a atenção especial do público feminino e infantil.

O objetivo do jogo é construir um iglu para abrigar o esquimó Frostbite Bailey, no espaço de 45 segundos, findos os quais a temperatura cairá a zero e o pobre coitado morrerá congelado. Para construir o iglu, você deve fazer Bailey saltar sobre os blocos de gelo que passam pelo Mar Ártico: cada vez que a cor de um bloco passar do branco ao azul, surgirá uma parte do iglu. Quando este estiver completo, o esquimó deverá se dirigir para a porta do mesmo e nele entrar. Durante os saltos, controlados pela alavanca do joystick nas 4 direções usuais, o esquimó se depara com pássaros, ostras, caranguejos e peixes. Os três primeiros, se tocarem no esquimó, arrastam-no para a água, e perde-se uma vida. Os peixes, por outro lado, valem 200 pontos cada um e devem ser apanhados, pois são um ótimo recurso para se conseguir uma nova "vida", quando estivermos próximos de um múltiplo de 5.000 pontos, mesmo que o iglu não tenha sido completado.

O esquimó não pode sair do vídeo, ao contrá-

rio dos blocos de gelo, e se o deixarmos encostar nos extremos da tela, ele cairá na água quando o bloco de gelo em que ele estiver pisando desaparecer.

O cartucho tem 4 variações, sendo duas para um só jogador (jogos 1 e 3) e duas para dois jogadores em turnos alternados (jogos 2 e 4). Nos jogos 3 e 4, um urso aparece desde a primeira tela para dificultar a atuação do nosso herói. Nos outros, o urso só surge no 4º nível de dificuldade.

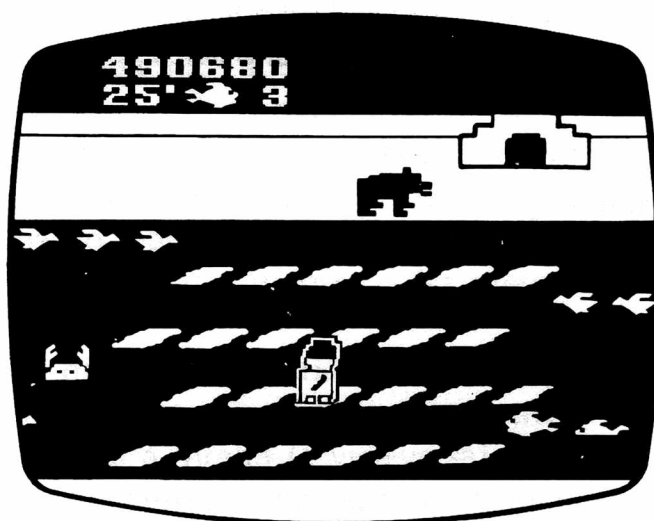
A temperatura apresentada no canto superior esquerdo da tela, abaixo da pontuação, representa o tempo disponível para que seja cumprida cada etapa. Cada grau que sobrar após Bailey entrar no iglu será multiplicado por dez e pelo nível em que o jogo estiver, como bônus ao seu escore. O número 3, que aparece ao lado, representa o número de esquimós que temos de reserva quando o jogo se inicia.

As telas iniciais podem transmitir a falsa impressão de estarmos diante de um jogo monótono, repetitivo, no qual são facilmente evitados os inimigos, e onde o tempo é mais do que suficiente para que se construa o iglu. Com o decorrer da ação, entretanto, a velocidade aumenta de tal maneira que somente aqueles dotados de muito bons reflexos conseguirão cumprir o objetivo sem maiores dificuldades. Uma prova disso é o fato de que a Activision, fugindo ao seu padrão de conceder um bônus a cada 10.000 pontos (como em Seaquest, River Raid e Chopper Command, por exemplo), premia o jogador com um esquimó extra a cada 5.000 pontos, até um máximo de 9 esquimós de reserva (também fugindo ao padrão habitual de 6 "vidas" de reserva, no máximo).

Estratégias

Iniciado o jogo, devemos aproveitar a baixa

velocidade das telas inicias e acumular "vidas" que serão necessárias em fases mais adiantadas.

A preocupação inicial é completar os saltos necessários à abertura da porta do iglu no menor tempo possível, para ganhar o bônus e acumular mais pontos. Nas fases mais adiantadas, porém, isto não será tão simples, devido à velocidade e à diversidade de posições em que aparecem os inimigos do nosso herói. Deve-se, aí, esquecer o fator "menor tempo, mais pontos" e procurar não perder o esquimó.

Você economizará tempo se conseguir efetuar os saltos segundo a seguinte seqüência das fileiras dos blocos de gelo: 1º, 2º, 3º, 4º, 3º, 4º, 3º, 2º, 1º, gelo firme, 1º, 2º, 3º, 4º, 3º, 4º, 3º, 2º, 1º, gelo firme, iglu.

O botão vermelho possibilita ao jogador, em situações de emergência, inverter a direção da fileira de blocos de gelo na qual Frostbite Bailey estiver pisando. Este recurso, entretanto, não deve ser usado indiscriminadamente, a não ser que o iglu já esteja pronto e com a porta aberta, pois a cada vez em

que se aciona o botão uma parte do iglu desaparece.

Nas fases em que o urso aparece protegendo a entrada do iglu (4ª tela dos jogos 1 e 2, e desde o princípio nos jogos 3 e 4), temos possibilidades de aproveitar outros recursos do programa:

— nas telas em que são seis os blocos de gelo em cada fileira, Frostbite Bailey consegue andar sobre eles, quando os mesmos se aproximam uns dos outros;

— as distâncias percorridas pelo esquimó em seus saltos são maiores;

— podemos mudar a direção de Bailey mesmo que este esteja em pleno salto.

DICAS ESPECIAIS

1) Para evitar o urso, já com a porta do iglu aberta, force-o a ir para a esquerda, invertendo a direção dos blocos de gelo. Se a porta estiver aberta, a inversão não desmonta o iglu.
2) Se você pular para terra firme junto ao extremo esquerdo da tela, o urso não conseguirá pegar o Frostbite Bailey. Use este recurso quando você estiver prestes a sair da tela.

AS NAVES GALAXIAN TAMBÉM ATACAM NOS VIDEOGAMES

Criação: não creditada para arcades de Bally Midway, em 1983
Adaptação: não creditada pela Atari, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Galaxian, como videogame, bem poderia ser comparado a um Space Invaders com um pouco mais de movimento. Só com muito boa vontade ele relembraria o grande sucesso de mesmo nome dos arcades. Pessoalmente, acho o jogo bom, mas não o mais emocionante do mundo. No entanto, o interesse dos leitores o faz merecer esta análise.

A história de **Galaxian** é velha. Você comanda uma Base Laser cujos únicos movimentos são da esquerda para a direita (e vice-versa) na base da tela, e que deve destruir onda após onda de invasores espaciais — no caso a esquadrilha **Galaxian** — antes que eles o destruam.

Os inimigos, muito organizadinhos, voam na tradicional formação de fileiras e colunas. Acontece que, de tempos em tempos (muitas vezes bem curtos), eles descem em sua direção atirando. Se não forem atingidos neste percurso, os inimigos darão a volta (por trás da tela?) e retornarão a suas posições originais. Eliminada toda uma esquadrilha, o jogo recomeça em uma onda seguinte com outra esquadrilha mais violenta, e com um tempo menor entre os ataques, que poderão inclusive ser de mais de uma formação ao mesmo tempo.

Você inicia o jogo com duas Bases Lasers de

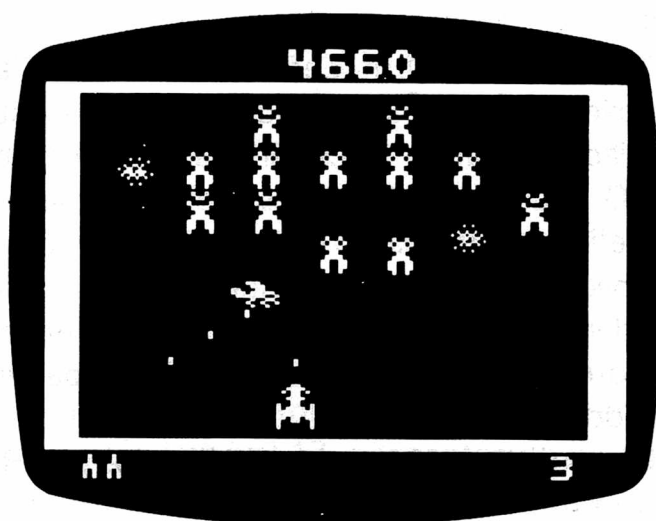
reserva e ganha apenas uma adicional quando alcança 7.000 pontos. Os pontos são conquistados quando você atinge uma nave **Galaxian**. E o valor de cada uma dependerá da sua hierarquia e da sua posição no vídeo. As naves das três fileiras mais próximas de sua Base Laser são chamadas Drones. Elas têm a cor verde e valem 30 pontos quando atingidas em sua formação. Se estiverem em ataque quando forem destruídas valerão 60 pontos. Na verdade, todas as naves valem o dobro quando atingidas durante o vôo de ataque. Em seguida vêm os Emissários, de cor púrpura, que valem 40 pontos em formação e 80 em vôo. Os Escorts (Naves Batedoras), de cor vermelha, valem 50 pontos se estiverem em sua quinta fileira e 100 pontos durante um ataque. Finalmente, na sexta fileira, estão as Flagships (Naves Líderes), de cor branca, que valem 60 pontos durante a formação. Só que a Flagship tem um esquema crescente de pontuação. Se ela for atingida quando estiver sozinha em vôo, você ganhará 120 pontos. Se ela estiver acompanhada de apenas um Escort vermelho, já valerá 200 pontos. Se acompanhada de dois Escorts, o valor será de 300 pontos. Mas se você acertar primeiro os dois Escorts e a seguir a Flagship durante um ataque, você receberá valiosos 800 pontos.

Galaxian é um videogame que tem nove variações, cada uma correspondendo a um dos nove níveis de dificuldades pelas quais o jogo vai passando enquanto progride. Este nível de dificuldades ou de variação (que coincide com o número de onda se você começou da onda/variação 1) aparece no canto inferior direito da tela. Os seus pontos aparecem no alto do vídeo. A chave Difficulty esquerda determina se o tiro da sua Base Laser será contínuo, na posição B, ou individual, quando na posição A.

Estratégias

Está mais do que claro que, para marcar bons

pontos, você deve esperar que as naves partam para um ataque. Só que a ordem de descida delas é aleatória. Por isso, o mais recomendável é você manter a sua Base Laser numa posição central durante os períodos de incerteza, deslocando-a na direção em que um ataque estiver se realizando para tentar atingir a nave inimiga.

Note que o tiro contínuo é uma faca de dois gumes. Se, por um lado, aumenta a sua capacidade de artilharia, por outro pode levá-lo a perder o controle de quem será atingido e você marcará menos pontos por acertar naves paradas em formação.

Nunca ataque uma nave Escort sozinha. Ela vale muito pouco se comparada com a pontuação a que você poderá chegar se esperar que ela retorne a seu lugar e desça novamente acompanhada da Flagship. O melhor, naquele caso, é desviar e deixar a Escort passar. Aliás, cuidado com os destroços de uma Escort atingida. Eles podem destruir a sua Base Laser.

Nas duas primeiras ondas (níveis de dificuldade 1 e 2) você pode descansar um pouco colocando a sua Base em um dos cantos da tela, pois as **Galaxian** não passarão por lá.

VOCÊ PODE SER O HERÓI DESTA AVENTURA

Criação: John Van Ryzin, para a Activision, em 1984
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Após décadas de profundo sono, o vulcão situado em Mount Leone despertou. A erupção bloqueou as entradas da mina existente na região, tornando necessária a intervenção do **H.E.R.O.** (Operação de Resgate de Emergência com Helicópteros) para retirar os trabalhadores lá aprisionados. Para executar esta tarefa foi designado Roderick Hero, um dos agentes mais engenhosos daquele Grupo, que utilizará equipamentos inventados por ele próprio.

Os equipamentos a serem utilizados por Roderick são um propulsor a hélice, um raio microlaser e bastões de dinamite. Eventualmente, será utilizada também uma jangada. O propulsor a hélice, maravilhosa invenção de Roderick, permite que este voe para cima (joystick para a frente), lateralmente (joystick para a esquerda ou para a direita), ou mesmo flutue no ar (joystick, de leve, para a frente). Para baixo, basta chegar às bordas das passagens e utilizar a ação da gravidade. Para correr quando no solo, mova o joystick lateralmente, na direção desejada.

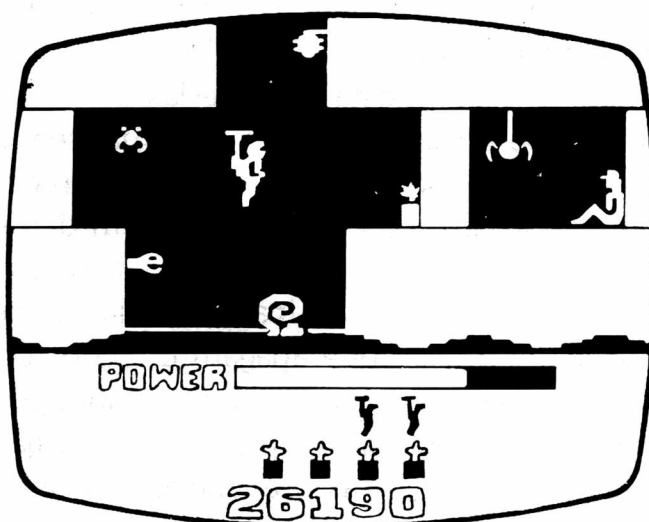
O raio microlaser, adaptado ao capacete, tem duas funções: eliminar os bichos que surgirão e, também, desintegrar paredes (embora custe tempo e energia extras). Funciona mediante o acio-

namento do botão vermelho, podendo ser contínuo ou não. Os seis bastões de dinamite recebidos no início de cada nível, porém, são potentes o suficiente para demolir uma parede estreita. Para utilizá-los, Roderick deve estar em contato com o solo e próximo à parede; quando o joystick é pressionado para trás, o bastão é colocado com o pavio aceso, e Roderick deve afastar-se rapidamente, para não ser atingido. A jangada, resistente ao calor, será encontrada nos níveis mais adiantados, em algumas seções do rio de lava.

A mina é composta de galerias que se estendem vertical e horizontalmente, algumas sem saída e outras apenas bloqueadas. Diversas paredes (as que piscam, a partir do nível 6) contêm depósitos de lava derretida e eliminam Roderick, se tocadas por ele. As galerias são iluminadas por lanternas colocadas nas entradas, que apagam quando tocadas ou atingidas pelo microlaser deixando aquela seção da mina completamente às escuras. Essas galerias estão, também, repletas de bichos — aranhas, morcegos, mariposas e cobras —, que devem ser evitados ou destruídos com o microlaser. Além disso, a partir do nível 17, um tentáculo persegue o herói, surgindo do rio. Tocar qualquer desses obstáculos significa perder uma vida.

Um nível é completado a cada mineiro localizado, e quanto mais fundo chegar Roderick, mais numerosos e perigosos serão os obstáculos. O número do nível é indicado no lugar do escore, no início do mesmo, e as variações são cinco, começando, respectivamente, nos níveis 1, 5, 9, 13 e 17. A variação número 5 começa no nível 17, mas todos os níveis seguintes são aleatórios. Nas variações de 1 a 4, a palavra PRO — de "profissional" — aparece no lugar do número do nível, após o nível 20. Daí por diante alternam-se os níveis de 13 a 20.

H.E.R.O. foi desenvolvido para apenas um jogador, que recebe 4 vidas inicialmente, e mais uma

a cada 20.000 pontos, até o máximo de 6 vidas de reserva. No início de cada nível, uma barra de energia é completada, começando a diminuir no momento em que o joystick é pressionado, ou quando uma vida de reserva passa a ser utilizada. Se a energia terminar, mas houver pelo menos uma vida de reserva, o jogo volta ao início do nível; não havendo mais vidas extras, o jogo termina.

Quando Roderick destrói um bicho qualquer, o escore é acrescido de 50 pontos. Uma parede dinamitada vale 75 pontos, e o resgate de um mineiro 1000 pontos. Cada bastão de dinamite restante, ao final de cada nível, vale 50 pontos, e há também pontos adicionais pelas unidades de força restantes quando um mineiro é resgatado.

Estratégias

Em **H.E.R.O.**, duas coisas são fundamentais: conhecer perfeitamente a seqüência de cada nível e conseguir fazer Roderick flutuar sem esbarrar no teto das galerias. Estes aspectos serão extremamente importantes a partir do nível 18, quando o jogo se torna muito difícil e grande parte do teto é

composta de lava. Até o nível 8 o jogo não apresenta maiores dificuldades, complicando-se bastante do 9 até o 17, e atingindo alto grau de dificuldade do 18 ao 20. Quem, a partir do nível 1, consegue superar o nível 20, realmente merece a designação PRO que surgirá na tela daí por diante.

Aprenda a controlar o uso dos bastões de dinamite: embora sobrem alguns ao final dos níveis iniciais, em fases mais avançadas todos os seis bastões serão necessários (e suficientes) para um bom desempenho. A carga desses bastões é potente, não sendo necessário colocá-los muito junto às paredes para explodi-las. Se, acidentalmente, for desperdiçado algum bastão, utilize o raio microlaser para desintegrar as paredes (quanto mais perto delas, mais rápido será o efeito do raio).

Apagando-se as lanternas, localize as galerias pela imagem da parte inferior do vídeo. As jangadas devem ser utilizadas sempre que surgirem, embora, às vezes, seja difícil sair delas. Quando encontrar os tentáculos, evite-os, aproveitando que eles são lentos.

Às dicas acima mencionadas, aplicáveis a todos os níveis, devem ser acrescentadas mais algumas, destinadas aos níveis mais avançados. A primeira delas é habituar-se a analisar com cuidado a tela seguinte, antes de nela entrar totalmente. A segunda é descer os túneis com Roderick já voltado para o lado onde estará o próximo obstáculo (lembre-se de nunca virar Roderick entre duas paredes de lava). Finalmente, onde se fizerem necessários movimentos mais precisos (por exemplo, aproximar-se de uma parede de lava), aplicar leves pancadas à alavanca do joystick.

DICA ESPECIAL

A partir do nível 14 surgem paredes de lava que se abrem e fecham. Para não ser atingido por elas, utilize o seguinte método: coloque Roderick exatamente no ponto central acima da abertura, e volte à tela anterior. Deixe a gravidade puxá-lo para baixo e, pouco antes de chegar às paredes em questão, faça uma parada e solte Roderick novamente. O obstáculo será ultrapassado sem maiores dificuldades.

UM COMBATE MEDIEVAL EM UM ESTRANHO MUNDO AÉREO

Criação: não creditada para arcades, da Williams, em 1982
Adaptação: não creditada, para Atari, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Mais um jogo adaptado dos arcades, **Joust** leva você a um estranho mundo, no qual são disputadas justas — torneios semelhantes aos das épocas medievais — sendo o prêmio a sua própria vida. Como armas, você conta apenas com uma lança e a sua habilidade em conduzir a sua montaria, um falcão, no espaço aéreo da arena.

Joust pode ser disputado em dois níveis de dificuldade, sendo cada um para um ou para dois jogadores (um contra o outro). Os jogos mais fáceis são identificados por um ursinho na base da tela. As chaves de dificuldade não são usadas.

Os movimentos do falcão são controlados pelo joystick para a direita ou para a esquerda. O botão vermelho o faz bater as asas e, se pressionado repetidamente, permite que ele voe e suba. Para se defender, o jogador tem que desmontar os oponentes em uma justa, na qual sairá vencedor aquele cuja montaria estiver mais alta no momento do choque. Se as montarias estiverem na mesma altura, um sinal sonoro indicará o empate, e deverá ser feita nova tentativa. Esses oponentes, os Cavaleiros dos Falcões, são três, pela ordem de periculosidade: os Batedores (vermelhos), os Caçadores (cinzentos) e os Senhores das Sombras (azuis).

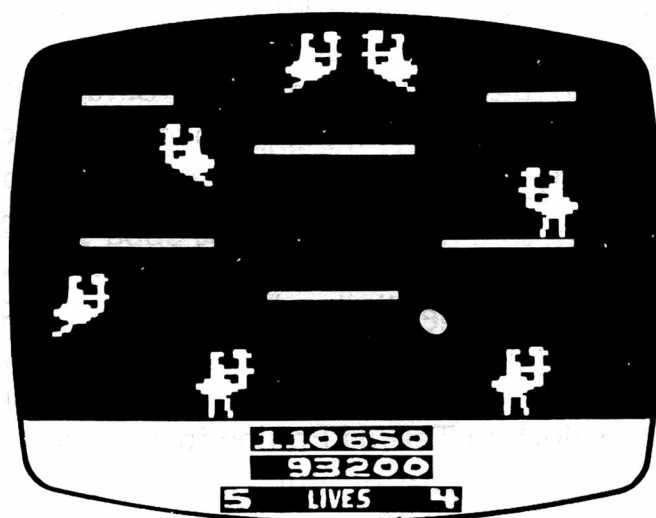
Quando o jogador consegue desmontar um

dos inimigos, este e a sua montaria se transformam em um ovo, que fica flutuando sobre a arena, até se transformar em um oponente mais perigoso. Se capturado antes disso, porém, ele desaparece e acrescenta pontos extras ao escore. Sendo desmontado em combate, o jogador se materializará novamente na plataforma mais baixa da tela, se houver pelo menos uma vida de reserva (até se materializar completamente, estará imune a qualquer ataque). A partir da terceira tela, o tamanho da plataforma mais baixa é reduzido, e armadilhas de fogo surgem em ambos os lados. Aproximando-se muito, o jogador poderá cair na lava mortal. Outras ameaças que surgem durante as justas são os pterodáctilos, que tentarão devorá-lo, mas podem ser destruídos se atingidos diretamente no bico, valendo 1.000 pontos.

Tendo desmontado todos os Cavaleiros dos Falcões, e capturado todos os ovos, o jogador é transportado para uma nova tela, cujo número aparecerá na base do vídeo. Algumas telas permitem acumular pontos extras, e são identificadas pelas letras que surgem à direita do vídeo, antes do início dos combates:

- Letra S: Tela da Sobrevivência (para um jogador) ou Tela da Equipe (para dois jogadores). No caso de um jogador, serão acrescentados 3.000 pontos ao escore, se o jogador sobreviver a todos os combates; na Tela da Equipe, os dois jogadores receberão 3.000 pontos, se nenhum desmontar o outro;
- Letra G: Tela do Gladiador (para dois jogadores). O primeiro que desmontar o adversário recebe 3.000 pontos;
- Letra E: Tela dos Ovos, na qual os Cavaleiros dos Falcões surgem, inicialmente sob a forma de ovos. Repete-se a cada tela cujo número seja múltiplo de quatro;

— Letra P: Tela dos Pterodáctilos, onde estas aves surgem desde o início.

O jogo começa lhe dando quatro vidas de reserva, e você recebe mais uma a cada 20.000 pontos. Os Cavaleiros dos Falcões, quando desmontados, acrescentam ao escore 500, 750 ou 1.500 pontos, caso sejam respectivamente Batedores, Caçadores ou Senhores das Sombras. Os ovos, quando capturados, representam 250 o primeiro, 500 o segundo, 750 o terceiro e 1.000 pontos do quarto em diante. Perdendo uma vida o jogador recebe 50 pontos. Desmontando o outro jogador, 2.000 pontos.

Estratégias

Como **Joust** foge dos padrões habituais aos jogos do Atari, onde o deslocamento é comandado pela alavanca do joystick, o jogador deve, antes de mais nada, adquirir alguma prática de como controlar o vôo do falcão treinando na versão fácil, onde apenas um oponente aparece. Aproveite para estudar a movimentação dos inimigos, e que áreas da arena devem ser evitadas.

A demora em desmontar todos os Cavaleiros e capturar os ovos terá, como conseqüências, o aparecimento dos pterodáctilos e de novos Cavaleiros, mais perigosos. Por outro lado, permitindo a transformação, o jogador receberá maior número de pontos se conseguir desmontá-los. Em geral, devem ser evitadas as laterais da tela e, também, os combates na parte mais alta da mesma. As plataformas devem ser utilizadas para descanso, bem como para forçar os inimigos a atacarem na posição que você achar mais conveniente.

Não é fácil matar o pterodáctilo. Na maioria das vezes é melhor evitá-lo a arriscar perder uma vida. Se quiser tentar, porém, procure acertar o bico vindo com a sua montaria um pouco acima do animal, como nos outros combates.

DICA ESPECIAL

Para ganhar tempo nas fases mais difíceis, evitando o aparecimento dos pterodáctilos, deixe a sua montaria cair, em linha reta, sobre o oponente, fazendo com que este desapareça sem se transformar em ovo. Ou seja, você desmonta o oponente e captura o ovo ao mesmo tempo, recebendo os pontos correspondentes às duas ações.

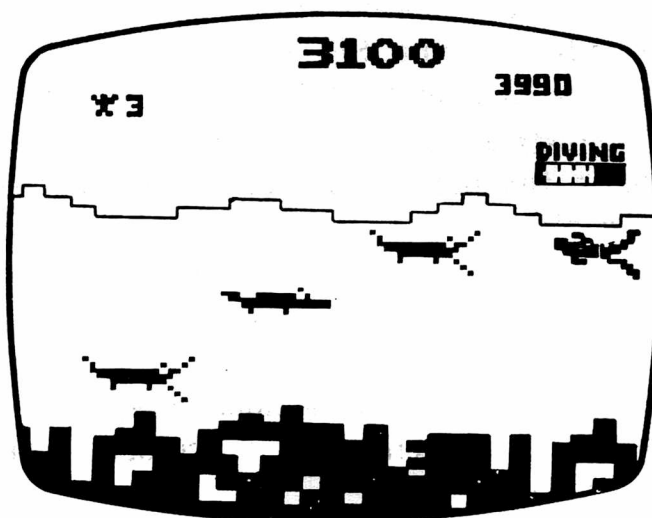
AS EMOÇÕES E OS PERIGOS DE UMA CAÇADA NA SELVA

Adaptação: pela Atari, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Jungle Hunt tem uma história curiosa. Inicialmente, o jogo tinha como personagem principal um homem branco vestido como um selvagem africano que percorria a selva em busca de salvar uma mulher — Lady Penélope — aprisionada pelos canibais. O nome do jogo era Jungle King, ou seja, Rei das Selvas. Só que os detentores dos direitos do personagem Tarzan processaram a Taito, lançadora do jogo nos arcades em 1982, afirmando que a semelhança com o Homem-Macaco criado por Edgard Rice Burroughs era demais. A Taito perdeu e foi obrigada a vestir o personagem do seu jogo com roupas de explorador, mudando o nome para **Jungle Hunt**, que foi a forma que a Atari comprou quando o transformou em um cartucho de videogame. Os jogos de arcade originais da Taito, porém, não se perderam. Um bom número deles foi trazido para cá pela Taito do Brasil, e é da forma proibida que os arcaders brasileiros estão acostumados com o jogo!

Jungle Hunt apresenta quatro cenários diferentes, com marcações de pontos também diferentes. No total, porém, você tem 500 segundos (na tela aparecem como 5.000) para ajudar Sir Dudley Dashly a encontrar Lady Penélope, com direito a quatro vidas de reserva e uma única vida extra con-

quistada quando chegar aos 10.000 pontos. Estas são as quatro fases:

1) A Floresta da Morte: Sir Dudley deve se transportar para a esquerda através de dez cipós, que balançam em velocidades diferentes. Para pular, basta apertar o botão vermelho. Se conseguir, você ganha 100 pontos por cipó.

2) O Rio dos Répteis: o explorador enfrentará o difícil desafio de 14 crocodilos. Dudley sobe ou desce em profundidade no rio, e aumenta ou diminui a velocidade das braçadas de acordo com as quatro posições normais do joystick. Para matar um crocodilo ele deve atingi-lo com sua faca, que é acionada através do botão. Golpeando um crocodilo de mandíbulas fechadas vale 100 pontos, enquanto que um de mandíbulas semi-abertas vale 200 pontos. O crocodilo solitário, mais perigoso, vale 300 pontos. Como dificuldade adicional nesta fase há o indicador de reserva de oxigênio no canto superior direito da tela. De vez em quando Dudley deve subir para respirar e normalizar o nível de oxigênio.

3) Região das Avalanchas: uma grande quantidade de pedras rolantes — pequenas e grandes — ameaça o explorador, que deve saltar sobre elas ou se abaixar quando passarem. Dudley se abaixa quando o joystick é puxado para trás. Correr por baixo de uma grande pedra lhe dá 50 pontos. Abaixar-se sob ela já vale 100 pontos e pulá-las vale 200 pontos.

4) Tribo dos Canibais: dois selvagens armados de lanças dançam ameaçadores, impedindo o acesso final a Lady Penélope. Sir Dudley Dashly deve saltar sobre eles, ganhando 200 pontos se conseguir.

Completando cada fase, ganham-se 500 pontos de bônus e, finalmente, ao alcançar Lady Penélope, Dudley ganha de bônus três vezes o número indicado no marcador de tempo. Imediatamente após, o jogo recomeça da primeira fase, com um nível de dificuldade maior.

Em **Jungle Hunt**, só há duas variações (1 = fácil/2 = difícil) e as chaves de dificuldade e de cor não são usadas.

Estratégias

Em primeiro lugar, assim que pressionar o botão para começar o jogo salte imediatamente, não espere a música parar, pois o tempo já está contando. Não se arrisque a saltar, porém, sem ver o cipó que está vindo. Quanto mais próximo o cipó estiver no momento do salto, mais seguro será, permitindo que Dudley até suba mais no cipó. No Rio dos Répteis, procure atingir os crocodilos em um movimento de baixo para cima, pois a parte de baixo das feras é mais vulnerável. Consiga um movimento único de empurrar o joystick para cima levando Dudley de encontro ao crocodilo, ao mesmo tempo em que pressiona o botão. Quando o crocodilo está com a boca totalmente aberta ele é imune a faca. Evite-o. Se você estiver preocupado em pre-

servar a vida, simplesmente deixe os crocodilos passarem e você chegará à Região das Avalanchas.

Pular a pedra grande é muito difícil. Como elas vêm em menor quantidade, é mais prudente garantir os pontos pulando as pedras pequenas e se abaixando no caso da grande. Um cuidado: se você abaixar o joystick mas, instintivamente, também apertar o botão na hora de abaixar, Dudley será atingido pela pedra. Mantenha-se no lado direito da tela, acompanhe o ritmo da pedra que vem e pense bem se deverá pular ou se abaixar. Na hora de pular, empurre também o joystick para frente. Dudley pulará mais alto e por um tempo maior. Esta técnica também servirá para pular os canibais. No caso destes, aliás, uma boa prática é acompanhar a sua dança. Quando eles derem o passo em sua direção, salte.

DICA ESPECIAL

Em vez de acompanhar o momento de atingir o crocodilo pela mandíbula, acompanhe pela cauda, que é mais fácil. Atinja-o quando ele abaixar a cauda.

CUIDADO, OU O BOMBARDEADOR LOUCO PODE FAZER KABOOM!

Criação: Larry Kaplan, para Activision, em 1982
Jogadores: até dois, com paddles
Memória: 4 Kbytes

Um dos melhores videogames para se jogar com os controles paddles, **Kaboom**! deu origem a uma série de jogos do tipo agarre-o-que-puder, provando que um videogame pode ter sucesso mesmo sem ser adaptado de algum jogo de arcade.

A sua missão aqui é impedir que caiam no chão as bombas atiradas do alto do muro pelo "Bombardeador Louco", um presidiário foragido que sorri cada vez que você falha no seu propósito. Para aparar as bombas, você conta com três bacias de água, controladas pelo seu paddle. Cada vez que uma bomba chega ao chão, as outras que estão na tela explodem e você perde uma bacia (a que estiver mais embaixo). Se perder as três, o jogo acaba. Por outro lado, você ganha uma bacia nova — até o máximo de três — a cada 1.000 pontos que você fizer.

Colocando a chave Difficulty em A (expert), as bacias passam a ter a metade do seu tamanho, dificultando em muito o jogo. **Kaboom**! só tem duas variações, sendo a primeira para apenas um jogador e a segunda para dois jogadores alternados. O primeiro jogador terá seus pontos marcados em amarelo e o segundo em vermelho. O botão vermelho do paddle serve para iniciar ou reiniciar o jo-

go, pois ao fim de cada fase o Bombardeador tem um pouco de misericórdia e aguarda até você descansar as suas mãos.

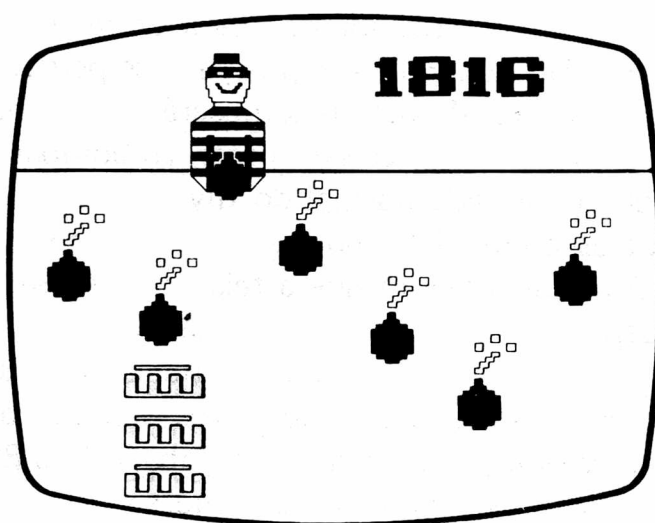
Kaboom! tem oito níveis progressivos de dificuldade. O primeiro tem apenas 10 bombas que valem 1 ponto cada. Os demais têm a seguinte relação bombas/pontos: 20/2, 30/3, 40/4, 50/5, 75/6, 100/7, 150/8. A partir do 8º nível, a dificuldade do jogo se mantém, com o mesmo número de bombas e pontos. Vale citar também que, cada vez que você perde uma bomba, o jogo retorna ao nível anterior. Só que, desta vez, bastará aparar a metade das bombas correspondentes para poder retornar ao nível seguinte. Por exemplo: se você perder uma bomba no nível 4, você recomeçará a jogar no nível 3. Mas você só precisará pegar 15 bombas (metade da quantidade normal do nível 3) para ser reconduzido ao nível 4, onde as bombas valem mais.

O placar máximo que a tela exibe é 999.999, mas Larry Kaplan já considera você digno de se tornar um membro da "Brigada da Bacia Activision" se os seus pontos forem superiores a 3.000, o que você consegue aparando a 13ª bomba após o 8º nível. O desenhista também diz que se você chegar aos 10.000 pontos, o Bombardeador Louco ficará realmente impressionado, e demonstrará isto, numa surpresa para o videogamer.

Estratégias

Jogar com o paddle não é tão simples quanto controlar um joystick, principalmente porque a precisão não é tão grande: o curso do botão giratório é maior que o espaço que você pode percorrer com as bacias na tela. Por isso, recomenda-se que, antes de começar cada fase, você coloque primeiro as bacias no centro da tela, e só depois abaixo do Bombardeador, ajustando a posição do paddle. Esta tática é útil até como preparação para a nova fase, pois o Bombardeador sempre solta a sua pri-

meira bomba do lugar onde encerrou a fase anterior.

Os campeões de **Kaboom**! dizem que o sucesso no jogo não está em tentar pegar cada bomba individualmente, mas em pensar na tela como naqueles jogos de desenhar unindo os pontos, com as bacias seguindo os pontos indicados pelas bombas. Neste jogo, é importante que você veja a tela como um todo, ao contrário de se fixar em apenas uma porção do vídeo.

Os movimentos do Bombardeador são totalmente aleatórios e imprevisíveis, e ele pode soltar duas bombas seguidas uma em cada margem lateral da tela, dificultando em muito apará-las. Ainda assim, você deve procurar imitar rigorosamente os movimentos do Bombardeador com o seu paddle. Movimentos suaves, inclusive, que acompanhem o Bombardeador, são mais eficientes que ficar fazendo ziguezagues bruscos de um lado para o outro da tela com o paddle. Aliás, não solte nunca o botão giratório do paddle durante a ação, para não correr o risco de realizar movimentos errados quando retomar o controle.

DICA ESPECIAL

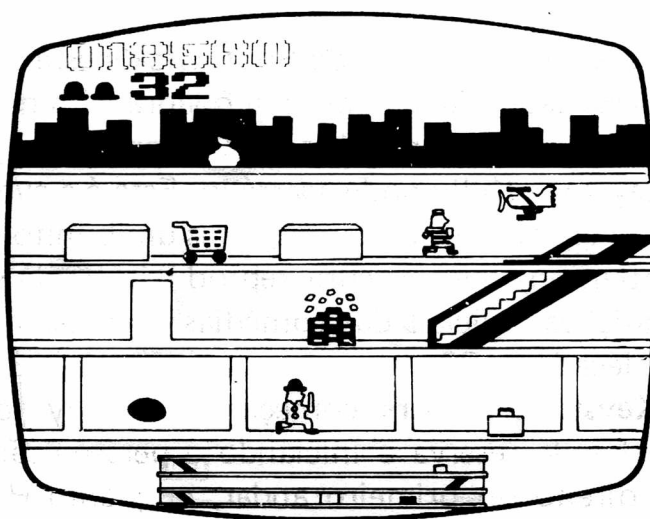
Como você não pode ter mais que três bacias, se você ultrapassar uma barreira dos 1.000 pontos já estando com o arsenal de bacias completo, não ganhará nada com isso. Procure, então, perder sempre uma bomba perto de cada virada dos mil. Assim, o jogo voltará a um nível inferior, mais fácil, o que lhe permitirá marcar ainda mais pontos e recuperar rapidamente a terceira bacia como prêmio.

UMA PERSEGUIÇÃO POLICIAL ENGRAÇADA, MAS BEM DIFÍCIL

Criação: Gary Kitchen, para Activision, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

O grande supermercado Southwick's está sendo assaltado. Já se sabe que o ladrão é o maneiroso e ágil Harry Hooligan, e somente o policial Keystone Kelly pode agarrá-lo. Esta é a aventura vivida em **Keystone Kapers**, mais um bonito jogo da Activision, que procura reproduzir as clássicas perseguições policiais das comédias do cinema mudo da década de 20.

Keystone Kapers começa com Kelly tendo três vidas de reserva e iniciando a perseguição no canto direito do primeiro andar, enquanto Hooligan já está no segundo andar, saindo do elevador para a esquerda. O policial deve tentar alcançá-lo antes que se esgote o tempo concedido de 50 segundos, ou antes de chegar ao fim do quarto andar, pois infelizmente não há caminho de descida para a Polícia (Harry Hooligan misteriosamente consegue) e chegar ao quarto andar significa estar encurralado até o final do tempo. No meio do caminho, porém, Keystone Kelly terá que enfrentar obstáculos como bolas de praia que pulam cada vez mais alto, carrinhos de compras e enormes rádios, devendo todos ser pulados. Colidindo com um deles, o policial perde preciosos nove segundos do seu tempo. O pior obstáculo, porém, é o avião de brinquedo, que se bater em Kelly tira-lhe uma vida. Por

outro lado, o policial deve recolher todas as malas e sacos de dinheiro que o ladrão tiver deixado pelo caminho, pois eles lhe dão 50 pontos. Conseguindo finalmente agarrar Harry Hooligan, Kelly recebe bônus. Do primeiro ao oitavo ladrão o jogo dá de bônus 100 vezes o tempo que sobrou no contador. O nono ao décimo sexto valem 200 vezes o tempo restante. E a partir da 17ª prisão o tempo é multiplicado por 300. Cada vez que o escore alcança mais 10 mil pontos você ganha um policial de reserva, até o máximo de três.

O controle de Kelly não oferece muita dificuldade. Para pular, use o botão vermelho. Se na hora do pulo o joystick for empurrado para frente, o pulo será maior. Para se abaixar, puxe o joystick para trás. No elevador, Kelly só entra se estiver bem em frente à porta. Quando ela abrir, empurre o joystick para frente. Quando quiser saltar, puxe o joystick para baixo. Se quiser que Kelly ainda vá para outro andar espere, pois o elevador fica subindo e descendo entre os três primeiros andares. Para subir na escada rolante basta tocar os degraus.

Um detalhe: quando chega a 999.999 o jogo pára e o placar é substituído por seis chapeuzinhos.

Estratégias

Neste jogo é fundamental aprender a usar o sistema de segurança que aparece na parte inferior da tela (sofisticado para um supermercado de 1920, não?). Nele você tem a extensão completa das oito telas do supermercado, com as posições das escadas rolantes e do elevador. O ponto preto representa a posição do policial e o ponto branco a do ladrão. Os obstáculos e o dinheiro não estão representados. Por esse radar você pode decidir qual o melhor caminho a tomar, se o elevador ou a escada rolante. E perceber que, se tomar o elevador quando Hooligan estiver longe, numa ponta do supermercado, ele notará e voltará no seu caminho.

Para pegar o primeiro ladrão use o macete de ligar o jogo e ficar acompanhando a posição do elevador. Quando ele estiver no terceiro andar, pressione o Reset e comece a correr para a esquerda. Pule a bola e quando chegar ao elevador ele já estará quase abrindo. Entre, salte no segundo andar e siga para a escada rolante da direita. Ao saltar no terceiro andar, corra para a esquerda e pegue o ladrão antes que ele possa subir ao quarto andar.

O elevador é o meio mais eficiente de chegar ao segundo andar. Você só deve evitá-lo se chegar nele no primeiro andar com a porta já fechando. Se não, vale esperar. Para pegar a escada rolante, sempre dê um pulo, ganhando um ou dois segundos. Enquanto estiver subindo, posicione o joystick no sentido contrário, para logo sair atrás do ladrão. Quando você estiver esperando o elevador no primeiro andar, há uma técnica para evitar os carrinhos que entram sem parar. Quando um carrinho surgir na tela, espere o momento em que ele passar exatamente acima da borda da tela do radar. Aí então pule, e ele passará por baixo de Kelly.

As bolas altas são impossíveis de pular. O melhor é se abaixar, e o ponto de encontro ideal é o

meio da tela (use as colunas brancas e os móveis para se posicionar). Espere lá abaixado, e depois corra para compensar o tempo perdido. Quando as bolas vêm em dupla, o melhor é parar e esperar que elas estejam no caminho de descida para pular na fase baixa. O avião também é outro perigoso obstáculo que vem sempre em dupla. Se você encontrar um, abaixe-se, corra e já saiba que terá que se abaixar para outro. O ritmo aqui é fundamental. Tente descobrir o ritmo de cada obstáculo. O do avião é "Abaixe... corra seis passos... abaixe", nos primeiros níveis.

SIGA A PROFECIA E AJUDE A ELIMINAR A BESTA

Criação: não creditada para Atari, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Depois de vagar pela escuridão do espaço passando por milhares de planetas, a terrível e poderosa Besta decidiu pousar a sua Fortaleza Negra no até então pacífico planeta Krull. Lá de dentro da Fortaleza fez sair um exército de soldados desumanos — os Trucidadores (Slayers) — que infestaram **Krull** matando e destruindo seus habitantes. Uma antiga profecia, porém, já havia antecipado a vinda da Besta, afirmando também que, após uma futura rainha escolher o seu rei, a força de ambos, unidos, conseguiria derrotar a Besta.

Esta futura rainha é a Princesa Lyssa, que justamente está de casamento marcado com você, Príncipe Colwyn, seu futuro rei. Será que vocês dois conseguirão cumprir a profecia?

Com esta história começa o jogo **Krull**, baseado no filme de mesmo nome que em 1983 tanto sucesso fez entre os curtidores de aventuras de ficção científica. Assim como o filme, o jogo começa com o casamento de Lyssa e Colwyn. A partir daí, em várias cenas, Lyssa será raptada pelos Trucidadores, em plena cerimônia, e levada para a Fortaleza Negra, obrigando a que você, como Colwyn, tenha que descobrir onde está a Fortaleza para depois tirar Lyssa do seu interior e, então, unirem seus poderes para derrotar a Besta.

As cenas, em **Krull**, são visualizadas através de

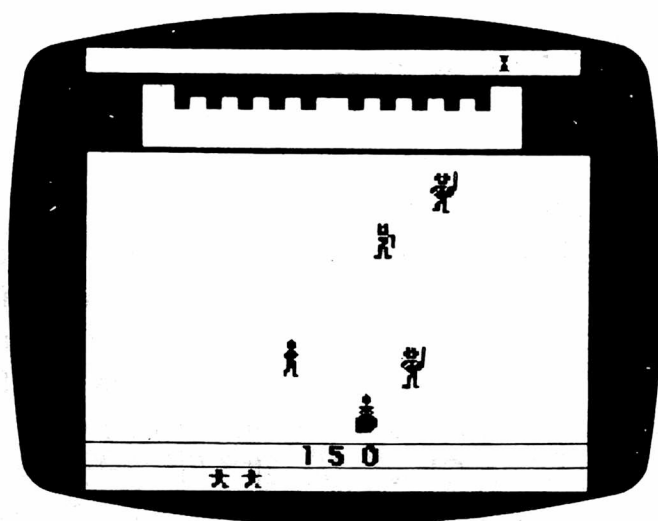
quatro telas, cada qual exigindo de Colwyn um determinado tipo de ação. Estas telas serão descritas mais adiante com detalhes. Antes, porém, é importante que você conheça as informações mais gerais do jogo, como a de que **Krull** tem quatro variações: o jogo 1 é o normal, enquanto o 2 é a versão para principiantes, o 3 é a intermediária e o jogo 4 a versão avançada. Além disso, é bom saber que uma das grandes dificuldades do jogo é a passagem do tempo. Afinal, a Besta é esperta e mudará a posição de sua Fortaleza Negra a cada nascer do sol. Se você não conseguir chegar a ela a tempo, antes que o sol nasça, terá que reiniciar o trabalho de procura, o que, você verá, é bastante extenuante. Para controlar este tempo, no alto da tela há uma faixa indicando a passagem do sol. A cor da faixa mostra o momento do dia: vermelho indica o nascer e o pôr-do-sol, enquanto azul indica o dia claro e preto indica a noite.

Você começa o jogo com três vidas. No entanto, vidas extras poderão ser conseguidas quando você estiver atravessando o Deserto de Ferro durante o correr do jogo. Como este cartucho é para apenas um jogador por vez, somente o joystick esquerdo é usado. Com ele você conseguirá mover Colwyn para cima, para baixo, para os lados e diagonalmente na direção que você apontar a haste do controlador. O botão vermelho terá seu uso dependendo de cada cena. Em **Krull**, as chaves Difficulty não têm função.

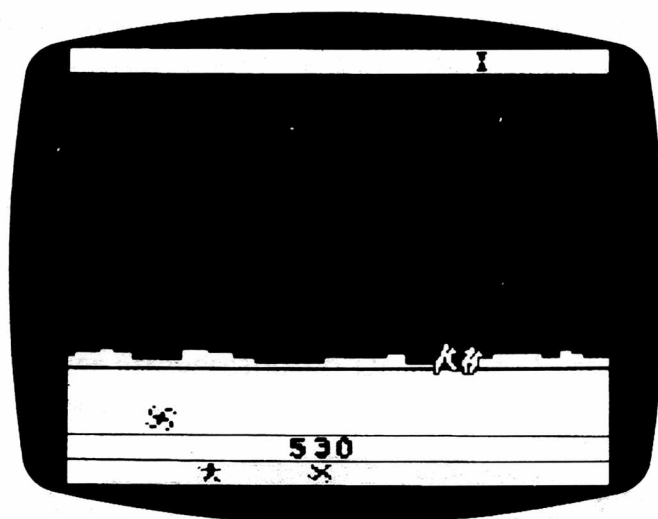
Quando você liga o cartucho de **Krull** surge imediatamente o cenário do Deserto de Ferro, apenas como demonstrativo. Mais adiante você saberá como agir quando esta fase surgir de verdade no jogo. Para começar a ação, bastará você pressionar o botão do joystick ou a chave Game Reset.

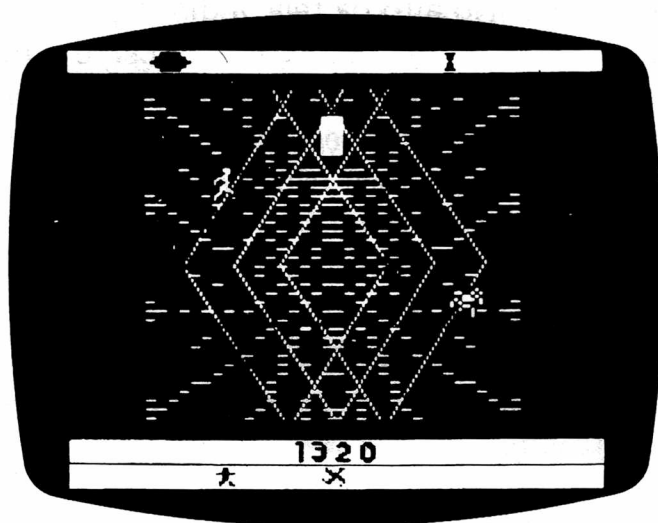
O Casamento de Lyssa e Colwyn: Você está dentro do palácio de Lyssa e vai iniciar a cerimônia do casamento. A marcha nupcial começa a tocar e,

no alto da tela, você vê que o sol está nascendo. De repente, a festa é brutalmente interrompida pela invasão do palácio pelos Trucidadores, que farão de tudo para raptar a princesa.

Para proteger Lyssa, você está munido de uma espada, e deve usá-la para eliminar os Trucidadores, chegando perto deles e apertando o botão vermelho do joystick para atingi-los. Dependendo da velocidade em que cada Trucidador vier, você ganhará de 10 a 90 pontos ao abatê-lo. É lógico que quanto mais veloz mais ele valerá. Cuidado, no entanto, pois alguns dos soldados inimigos estão armados de perigosas lanças de neon, que significarão morte se tocarem em você. Estas lanças umas vezes aparecem só quando você está bem perto do Trucidador, outras quando eles estão à distância. Neste último caso o Trucidador a lançará sobre Colwyn e você deverá imediatamente desviar-se do caminho da lança. Felizmente, a mobilidade do príncipe em todo o cenário é muito grande, em qualquer direção.

Todo o seu esforço e heroísmo nesta cena, porém, acabarão sendo em vão. O exército da Besta é

inesgotável e, mais cedo ou mais tarde, um Trucidador conseguirá agarrar Lyssa e levá-la rapidamente à Fortaleza Negra.

O Deserto de Ferro: Todos os trajetos em **Krull** são feitos passando pelo Deserto de Ferro. Aqui, você é visto montando uma velocíssima Égua de Fogo, acompanhado de um de seus fiéis companheiros. Quando você sai do castelo, você atravessa o Deserto para a direita, em direção à Viúva da Teia.

Durante o trajeto do Deserto você verá, um pouco abaixo do caminho seguido pela Égua de Fogo, algumas imagens de um objeto que parece uma hélice de pás curvas. Este objeto de quatro pontas é o Glaivo, uma ancestral arma krulliana que será utilíssima para o momento de destruir a Besta. Pegar os Glaivos espalhados pelo Deserto não é fácil. Você deverá pressionar o botão vermelho do joystick no exato momento em que a sua Égua de Fogo, que está na frente das duas, passar acima da imagem do Glaivo. Neste instante preciso o objeto piscará para alertar você.

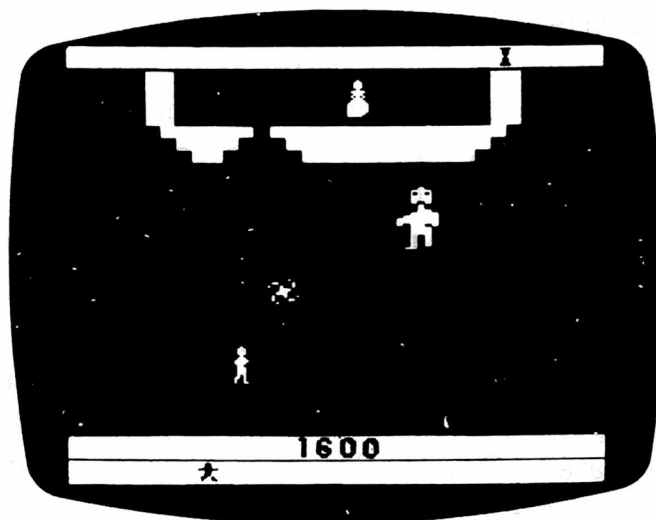
Também existirão no Deserto imagens de um boneco, em locais semelhantes aos dos Glaivos. Estas imagens representam as vidas extras que você conseguirá para Colwyn. Para coletá-las o processo é o mesmo que o usado para os Glaivos: aperte o botão na hora que passar por cima deles. Vale lembrar que os Glaivos e as vidas extras coletadas durante a corrida no Deserto de Fogo aparecerão numa faixa na base da tela, logo abaixo da que indica a sua pontuação.

A Viúva da Teia: Para conseguir localizar o caminho correto até a Fortaleza Negra da Besta, o príncipe Colwyn deve recorrer aos poderes mágicos da Viúva da Teia. O palácio da Viúva e as suas passagens são cobertos por teias que se movem do centro para fora e que, por serem pegajosas, dificultam a locomoção de Colwyn. A única maneira de caminhar aqui é pulando os fios da teia, o que se consegue apertando o botão do joystick enquanto a haste estiver empurrada na direção para a qual se deseja o salto. Cada pulo bem-sucedido lhe dará de 40 a 60 pontos.

A maneira de descobrir o caminho a tomar para a Fortaleza é fazer Colwyn chegar até o Casulo, um retângulo branco no alto da tela. Ao tocar o Casulo, você ganha 500 pontos e um ponto luminoso começará a piscar em uma das oito extremidades que estão nas laterais da tela. Este é o caminho a ser seguido. Decore a sua posição, pois assim que você deixar o Casulo a luz indicadora desaparecerá. Dirija-se imediatamente até a passagem indicada e você será colocado de volta ao Deserto de Ferro para encontrar a Fortaleza.

O tempo que Colwyn tem para chegar ao Casulo é restrito. No alto da tela, à direita, existe uma ampulheta, cuja areia começa a descer e a contar tempo assim que você pisa no palácio. Enquanto o tempo não acabar você está protegido de perigos. Ao final, porém, se você não tiver alcançado o Casulo, a Viúva da Teia enviará a Aranha de Cristal em sua perseguição. Em poucos segundos ela o alcançará e lhe tirará uma vida.

No Deserto de Ferro, você terá novas chances de recolher Glaivos e vidas extras. Não as desperdice. Pouco tempo depois, se você tomou o caminho certo no palácio da Viúva da Teia e, ainda, se o sol não tiver nascido, você verá, de repente, a Fortaleza Negra se materializar na sua frente. Se, ao contrário, o caminho escolhido tiver sido o errado ou o sol tiver nascido e dado a oportunidade de a Fortaleza mudar de lugar, você não encontrará nada e suas Éguas de Fogo retornarão ao palácio da Viúva da Teia para você tentar mais uma vez, não sem antes o jogo lhe tirar uma das vidas extras. Caso você já não tenha mais vidas extras, perderá um Glaivo. Se nem Glaivo tiver, acabará o jogo. De qualquer maneira, na eventualidade de o jogo não acabar, o caminho de volta até a Viúva também lhe permitirá recolher novos Glaivos e vidas extras.

A Fortaleza Negra: Após a Fortaleza se materializar no Deserto, você se verá no seu interior, de

frente para a Besta e tendo a Princesa Lyssa presa atrás de uma grossa mureta. Chegou a hora de usar os Glaivos. Cuidadosamente você deverá arremessá-los contra a parede para liberar a princesa, ao mesmo tempo em que evita as bolas de fogo que a Besta lança sobre você. O botão do joystick controla o lançamento do Glaivo. Aperte o botão para o Glaivo surgir na sua mão e solte-o para dispará-lo. Depois de lançado, o Glaivo pode ser controlado pela haste do joystick, mas depois de rebater na parede você ganhará 70 pontos e ele retornará na reta abaixo de onde bateu. Você deve recolhê-lo então para que ele não se perca. Cuidado também para não atingir a Besta com o Glaivo ou você o perderá. Se você não tiver mais Glaivos de reserva, poderá fugir pelas saídas existentes na base esquerda ou direita da Fortaleza.

Quando você tiver conseguido abrir um buraco na prisão de Lyssa que seja largo o suficiente para o Glaivo entrar, atire a arma para dentro da prisão. Lyssa então sairá da prisão em um facho de luz até Colwyn, dando-lhe uma bola de fogo com a

qual ele conseguirá eliminar a Besta. Jogue a bola diretamente sobre a Besta e ela será destruída, enquanto você recebe 3.000 pontos de prêmio.

Após a Besta ser morta, o jogo recomeça em um nível de dificuldade maior, com a teia da aranha ficando mais difícil de escalar, a ampulheta descendo mais rápido e a Besta atirando mais bolas de fogo.

Estratégias

Krull não é um jogo fácil. Por isso, comece a jogar pela Variação 2, de Principiantes, antes de tentar níveis mais difíceis.

Na cena do Casamento, não abandone Lyssa facilmente. Quanto mais tempo você resistir nesta fase mais pontos conseguirá somar. No Deserto não há macetes. É tudo uma questão de você se acostumar ao tempo certo de apertar o botão para recolher os Glaivos e as vidas. Recomendo talvez que você aperte o botão um pouquinho antes da posição visual exata, pois a demora do dedo muitas vezes acaba coincidindo com a passagem da Égua de Fogo, tão rápida que ela é. Seja como for, garanta ter pelo menos um Glaivo antes de entrar na Fortaleza Negra ou você não conseguirá salvar a Princesa Lyssa e combater a Besta.

Na tela da Viúva da Teia, procure subir pelo lado esquerdo superior ou tente chegar até o centro da teia, para que o movimento de expansão da teia o eleve até o Casulo. Se você achar que não terá tempo suficiente para alcançar a Fortaleza Negra antes de o sol nascer, simplesmente fique aguardando em segurança sobre o Casulo da Viúva até o sol nascer novamente e aparecer uma outra indicação de caminho. Aí então vá atrás da Fortaleza Negra.

Se você for muito bom em atirar e recuperar os Glaivos, fique quebrando a parede da prisão de Lyssa e marcando pontos. Se não, não tente ficar

jogando o Glaivo em qualquer lado pois será aumentar o risco de perder a arma. Escolha um dos lados da prisão e só atire nele. Vá até o lado oposto do escolhido para atrair a Besta e depois volte correndo e atire. Fique fazendo este movimento até abrir a brecha.

UMA PROVA DE RAPIDEZ EM UM DUELO ESPACIAL A LASER

Criação: David Crane, para Activision, em 1981
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Laser Blast foi o terceiro jogo criado por David Crane para a Activision e é tão simples quanto podiam ser os videogames nos seus primeiros anos. Nem por isso trata-se de um jogo muito fácil, e alcançar altas pontuações pode ser algo que, apesar de um pouco monótono, não deixará de exigir do videogamer um certo esforço e perícia.

Em **Laser Blast** você controla um disco voador com a missão de ir avançando pela superfície de um planeta estranho, destruindo as suas bases fortificadas, que sempre aparecem em grupos de três.

Para começar a jogar, empurre a haste do joystick para cima. A partir daí você conseguirá manobrar em qualquer direção o disco dentro de uma faixa do céu que, quanto mais o jogo progride, menor e mais alta será. O botão vermelho do joystick servirá para disparar o seu laser. Só que o procedimento é totalmente estranho. Apertando o botão, você somente conseguirá abrir a escotilha do disco e liberar o seu canhão. A partir daí, com o botão ainda pressionado, deverá usar o joystick para apontar o canhão para a esquerda, para baixo ou para a direita, dependendo da posição da haste. Finalmente, ao soltar o botão vermelho, o seu laser disparará, na direção desejada.

Por seu lado, porém, as bases de terra não lhe darão descanso. Elas são equipadas de radar e, se você ficar com o disco parado por alguns décimos de segundos no céu, o radar o localizará e uma das bases disparará um raio laser impossível de ser evitado e você perderá uma nave. É claro que, voando muito baixo, você conseguirá despistar o radar. Só que, como disse acima, com a progressão do jogo você ficará impossibilitado de descer e mais sujeito ao tiro inimigo se você não for rápido.

Atingindo uma base você ganha pontos, que são variáveis e crescentes à medida que o jogo fica mais difícil. O seu escore aparece no alto da tela. Cada vez que você marca mais 1.000 pontos, ganha um disco de reserva, até um máximo de seis aparecendo ao mesmo tempo. Ou seja, já tendo seis, você não ganhará um sétimo. Marcar mais de 100.000 pontos já é uma proeza difícil, mas o placar máximo será 999.999, após o que o jogo pára e os números desaparecem, substituídos por exclamações.

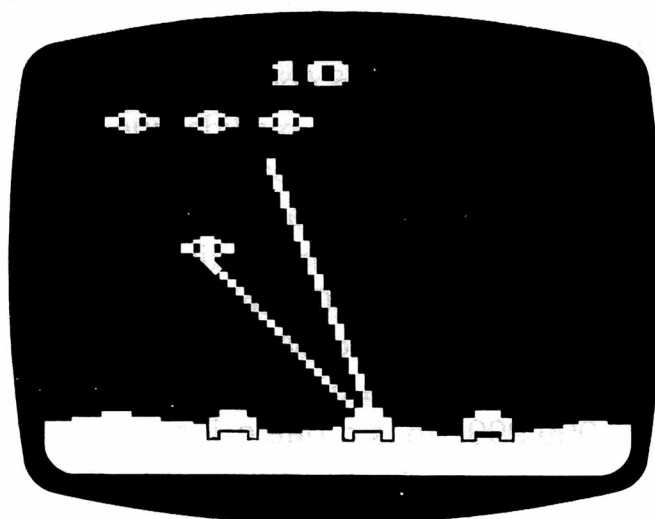
Laser Blast tem quatro variações, cuja diferença estará em quão rapidamente a dificuldade aumentará a cada grupo superado. Para se ter uma idéia, enquanto na variação 1 o segundo grupo é apenas duas vezes mais difícil que o primeiro grupo, na variação 4 do segundo grupo em diante a dificuldade já será 32 vezes maior.

Estratégias

A estratégia básica de **Laser Blast** é "não pare nunca e atire rapidamente". Só assim você conseguirá evitar o terrível radar inimigo.

Existe, porém, uma tática neste jogo que não falha, se bem desenvolvida:

No começo do jogo, desça o seu disco até a menor altitude possível. Posicione-o exatamente em linha abaixo do disco central dos três de reserva que ficam no canto superior esquerdo da tela. Espere até que as bases de terra estejam em posição.

Quando a da esquerda estiver sob o seu disco, atire reto para baixo e a exploda. Voe rápido para o meio da tela, destrua a base central e retorne para a esquerda da tela. Espere a torre remanescente atirar e voe para cima dela destruindo-a com um novo tiro.

Terminado o primeiro grupo, passe para o lado direito da tela. Quando as bases seguintes chegarem, elimine a da direita com um tiro reto, quando ela passar por baixo do seu disco. Retorne ao limite direito da tela e deixe o cenário se mover, ficando quieto. A base da esquerda disparará sem acertar você, acontecendo o mesmo com a base central e novamente com a base esquerda. Após este terceiro tiro, voe até ficar sobre a base central e destrua-a. Não falhe, pois você não terá nova chance. Volte para a direita e aguarde um novo tiro da última base, que acertará o vazio onde a sua nave estava. Depois, com rapidez e cuidado, acerte esta base restante e retorne à posição esquerda da tela.

A partir da terceira onda, o sistema será o mesmo, exigindo apenas precisão: destrua as bases

em rápidas sucessões de tiros na ordem ''esquerda — central — direita'', aproveitando o esquema da programação do jogo, que faz as bases dispararem sempre na seqüência ''central — direita — esquerda''.

DICA ESPECIAL

Se atingido, não abandone o disco. Tente guiá-lo para destruir uma base, como um ''Kamikaze'', que você ganhará os pontos dela.

VOE E ATIRE SEM PARAR NAS CAVERNAS DO COMPUTADOR

Criação: Dan Oliver, para Imagic, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

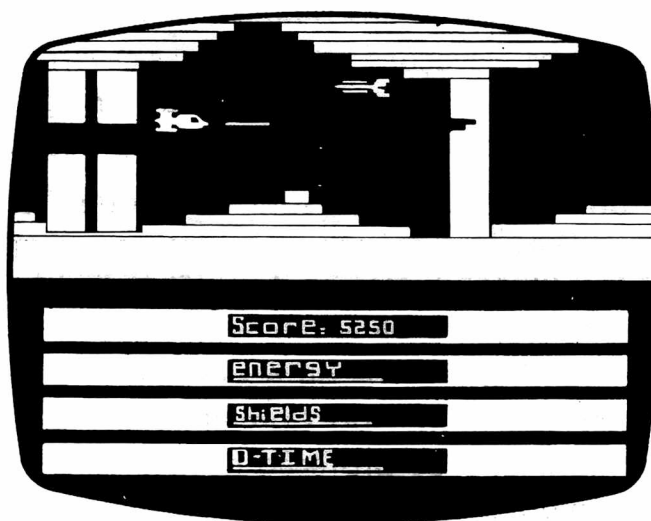
Para quem gosta de jogos do tipo voe-e-atire, **Laser Gates** é um prato cheio. Dan Oliver colocou no caminho da nave Dante Dart praticamente tudo o que seria possível de se programar em termos de dificuldades.

Em **Laser Gates**, o seu objetivo é pilotar um jato com capacidade de atirar apenas pela sua frente e que deve penetrar até o fundo das cavernas do Computador Críptico, destruindo os quatro Detonadores Infalíveis que estão prestes a destruir o universo, pois o Computador, defensor das Galáxias, entrou em pane.

Apesar de você poder inverter a posição do Dante Dart para a esquerda ou para a direita, atirando em ambas as direções, inclusive, o trajeto para a direita e para o fundo das cavernas é irreversível e você acabará enfrentando os obstáculos lá plantados e os inimigos que lá habitam.

Entre os obstáculos, estão os **Campos de Força**, de três tipos: **Piscantes**, que acendem e apagam a intervalos regulares e devem ser ultrapassados quando estão apagados; **Esmagadores**, que se abrem e fecham verticalmente e devem ser ultrapassados quando estiverem abertos; e os **Fixos**, que têm uma pequena abertura que permanece do mesmo tamanho mas fica subindo e descendo sem parar. Além destes três existem também as **Colunas Compactas**,

de espessura variável e que impedirão completamente a passagem do Dante Dart se ele antes não abrir um buraco nelas com os seus lasers.

Dentro das cavernas você enfrenta quatro inimigos: os **Radares Mortars**, que atiram contra você; e os inimigos móveis **Comedores de Pedra, Mísseis Teleguiados** e **Morcegos Mordedores**, que voam em sua direção sem piedade nem aviso. A única maneira de livrar-se de todos eles é atirando antes e destruindo-os.

Depois de vários obstáculos, você encontrará os **Detonadores Infalíveis**. Eles são fáceis de reconhecer pois são grandes e têm o número "6507" gravado do lado, numa espécie de piada do programador, pois 6507 é o microprocessador normalmente usado nos consoles Atari. Para destruir o Detonador você deve atingir um dos pinos que estão nas suas laterais. Cuidado, porém, pois há pinos que atuam como verdadeira mina e, se tocados duas vezes, destroem o Dante Dart. A posição destes pinos-armadilha muda aleatoriamente de jogo para jogo.

Não bastassem todos estes cuidados, você ainda deve manter-se atento a um painel de instrumentos que ocupa a metade inferior da tela. Estes são os elementos do painel:

***Score:** marca a sua pontuação. Você ganha 115 pontos cada vez que destrói um Radar Mortar, 325 por um Comedor de Pedra, 330 por um Morcego, 400 pontos quando passa um Campo de Força, 525 quando destrói um Míssil Teleguiado e 6507 pontos quando explode um Detonador.

***Energy:** calcula a energia remanescente no Dante Dart. A sua nave consome energia enquanto voa (tiros e colisões não afetam a energia). Para recuperar energia, o Dante Dart deve tocar uma Fonte de Energia, pequenos retângulos brancos que ficam sobre as elevações nas bases das cavernas. Cuidado para não atirar numa Fonte de Energia, pois você poderá não sobreviver até outra aparecer.

***Shields:** são Escudos invisíveis que protegem o Dante Dart das colisões. No entanto, a nave só tem 24 unidades de proteção para toda a sua jornada. Cada vez que você colide com um pino do Detonador, com a caverna ou é atingido por um tiro do Radar Mortar ou do Comedor de Pedra você perde 1 unidade de proteção do Escudo. Chocando-se com qualquer outro elemento da tela, porém, como obstáculos ou inimigos, você perderá 6 unidades. Se o indicador Shields se tornar vermelho e começar a piscar, atenção, pois mais uma colisão destruirá o Dante Dart. Por outro lado, cada vez que você marca mais 10.000 pontos, você ganha 6 unidades de Escudo de reserva.

*** D-Time:** Esta linha indica o tempo que o Dante Dart tem para atingir um Detonador antes que ele exploda. Quando um Detonador é destruído, o marcador D-Time é recarregado para indicar o tempo até o próximo Detonador.

Como um jogo de muita ação, não há estratégias especiais para **Laser Gates**. Só a prática dará a sensibilidade necessária do tempo de ultrapassar cada obstáculo ou de atingir cada inimigo voador. Boa sorte, e treine muito.

UM DIVERTIDO EMPURRA-EMPURRA ENTRE IRMÃOS

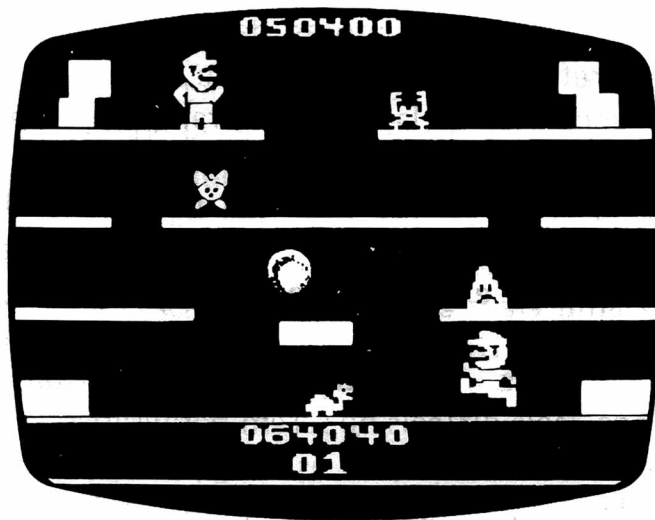
Criação: não creditada para Atari, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Acompanhado por seu irmão Luigi, o carpinteiro Mario — que se tornou conhecido no cartucho Donkey Kong —, neste jogo **Mario Bros.**, se vê às voltas com criaturas que invadem o encanamento de sua casa. Para destruí-las, eles devem paralisar tais criaturas dando cabeçadas no ponto diretamente abaixo delas e, a seguir, saltar para o andar onde elas se encontram, empurrando-as para fora.

Os principais invasores são três. Os **shellcrepers** (semelhantes a tartarugas) são os mais fáceis de deter, pois exigem apenas uma cabeçada, enquanto os **sidesteppers** (semelhantes a caranguejos) já exigem duas. As **fighterflies** (moscas lutadoras) são ainda mais difíceis de serem paralisadas, pois se locomovem aos saltos e as cabeçadas devem ser desferidas apenas quando o corpo delas estiver tocando o andar. Por cada inimigo destruído, você ganha 800 pontos.

Além destes, outros inimigos eventuais são o **Slipice** (pronuncia-se "slip-aice"), um homem de gelo que surge a partir da tela 9 e pode congelar os andares, tornando-os escorregadios e que pode ser destruído com cabeçadas (500 pontos) ou empurrões quando estiver se derretendo (800 pontos); e as Bolas de Fogo, que nas variações 1, 2, 5 e 6 cru-

zam os andares aleatoriamente e eliminam Mario e Luigi se eles não pularem por cima delas ou não mudarem de andar.

Mas os irmãos têm elementos a seu favor. Cada vez que uma criatura é eliminada, sai do encanamento um Wafer, que valerá 800 pontos se for pego. Às vezes, durante o jogo, as pestes desaparecem e surge a "Fase das Moedas", quando os irmãos terão 15 segundos para pegar quantas puderem, ganhando 800 pontos com cada uma. Há também a Chave POW, uma barra localizada entre as seções do andar mais baixo e que paralisa todas as criaturas do vídeo (inclusive o Slipice), se for tocada por Mario ou Luigi. Cada chave só pode ser usada três vezes, mas uma nova será concedida a cada dez telas.

O jogo **Mario Bros.** tem oito variações. As ímpares são para um jogador, e nas pares surge o Luigi (vestido de verde), podendo estas ser disputadas de atuação combinada (embora com escores separados) ou um contra o outro. Esta forma é muito divertida. Os jogos 1 a 4 se iniciam com cinco vidas e os demais com três. Uma vida extra é conce-

dida a cada 20 mil pontos (exceto nos pontos múltiplos de 100 mil).

As chaves de dificuldade e TV Type não têm função no jogo. Com o joystick, para saltar de um andar a outro, pressione o botão vermelho quando Mario ou Luigi estiverem correndo. Para pular, pressione o botão quando estiverem parados. O botão também serve para iniciar um jogo.

Estratégias

O jogo é relativamente fácil. Nas variações em que as Bolas de Fogo não aparecem, o placar pode ser "virado" facilmente.

Embora seja necessário, às vezes, deslocar Mario até o primeiro andar, ou mesmo até o solo, a melhor localização é o segundo andar, que permitirá a eliminação das criaturas tão logo elas surjam do encanamento.

Para marcar mais pontos, nunca deixe de recolher os wafers. Prefira também empurrar o Slipice, para ganhar os pontos totais dele. Você pode conseguir isto deixando que ele chegue até o primeiro andar, onde começará a se derreter e poderá ser tocado por Mario. Repare, porém, que o Slipice, ao cair no segundo andar, não se derrete. Permita, então, que um deles chegue ao primeiro andar, congelando-o ao se derreter totalmente, e tornando o piso escorregadio. Daí por diante, os Slipices começarão a se derreter já no segundo andar. Se Mario tocar neles, você receberá os 800 pontos.

Saiba também que, enquanto uma criatura estiver percorrendo qualquer andar, outra que estiver passando pelo andar imediatamente superior não descerá. Veja ainda que o último invasor a permanecer em ação, em cada tela, será mais veloz que os já eliminados. Outra dica: na fase das moedas, corra em uma só direção. E cuidado para não usar a Chave POW inutilmente, quando houver poucas pestes na tela.

DICA ESPECIAL

A partir da tela 9, onde aparece o Slipice, remova todas as criaturas do vídeo, menos uma qualquer. Deixe que o primeiro andar seja congelado e permaneça no segundo, eliminando apenas os Slipices quando começarem a se derreter, e apanhando os wafers. Quando perceber que os Slipices não mais surgirão, elimine, então, a criatura restante e passe à tela seguinte. Este procedimento permitirá que a fita seja "virada" na tela 11, se você não for, é claro, eliminado antes pelas Bolas de Fogo.

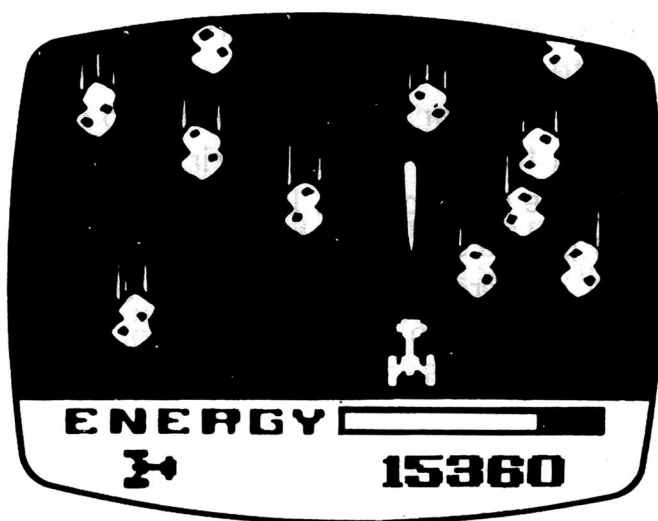
UM PESADELO ESPACIAL PARA OS VIDEOGAMERS MANÍACOS

Criação: Steve Cartwright para Activision em 1982
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Obsessão gigantesca. Este foi o sentido que Steve Cartwright quis dar ao batizar um de seus melhores jogos de **Megamania.** O subtítulo no cartucho — "um pesadelo espacial" — dá bem a sensação do que é a gente se ver enfrentando as oito seqüências de ataques aéreos de objetos comuns do dia-a-dia como hambúrgueres, pneus e ferros de passar.

Em essência, este é mais um jogo do tipo "atire-por-baixo-e-desvie", cujo grande valor, no entanto, está na variedade de formas com que os objetos descem do espaço: ora circundando a tela, ora em ziguezague, ora descendo direto. Isto obriga o videogamer a mudar seu comportamento de tiro o tempo todo.

Você começa o jogo controlando um canhão de laser que se move apenas para os lados e dispara quando o botão vermelho é pressionado. Você pode escolher entre quatro variações de jogos: as de números 1 e 2 apresentam, respectivamente para um ou dois jogadores, o disparo de mísseis teleguiados (que podem ser controlados pelo joystick depois de disparados) e tiros contínuos enquanto o botão estiver apertado; as variações 3 e 4 apresentam mísseis diretos, saindo apenas um a cada pressão no botão. As chaves de dificuldade afetam ape-

nas a velocidade dos mísseis. Na posição B, os mísseis sobem em alta velocidade. Na posição A, são mais lentos. Inicialmente você recebe três naves de reserva, mas pode ganhar uma adicional — até o máximo de seis — cada vez que marca mais 10.000 pontos no escore.

Você tem 45 segundos para destruir cada onda de ataque. Uma barra de energia, que se inicia com 80 unidades, vai indicando a queda do tempo. Você ganha pontos não só por atingir os atacantes como por bônus do valor de cada atacante multiplicado pelo número de unidades restantes na barra. Por exemplo: na primeira onda, cujos hambúrgueres valem 20 pontos, se você eliminá-los na metade do tempo, terá conseguido guardar 40 unidades de energia e ganhar de bônus 800 pontos. Os ataques seguintes são de biscoitos casadinhos (30 pontos), besouros (40), pneus radiais (50), diamantes (60), ferros de passar (70), gravatas-borboleta (80) e dados espaciais (90). Completado o ciclo de ataques eles se repetem, com os objetos em cores diferentes e valendo todos 90 pontos.

Estratégias

Como eu já havia dito acima, cada atacante exige um comportamento de tiro diferente. Estude o caminho de descida de cada um e adapte o movimento do seu canhão para prever os lugares por onde eles vão passar. Saiba que, após chegarem até a base da tela, os atacantes, que viajam como numa órbita, reaparecem no alto da tela, do lado oposto. Se algum deles sair pela base à direita, espere-o voltar pelo alto à esquerda.

O melhor lugar para ficar no início do ataque é o meio da tela. De lá, tente abrir a maior clareira possível entre os atacantes. Isto criará uma zona de segurança para o seu canhão se locomover, desviando para a esquerda ou para a direita conforme os atacantes descem ao nível do canhão. Um toque neles e o seu canhão se desintegra. Atire, porém, à vontade, pois isto não afetará a sua reserva de energia, que só se desgasta com o tempo.

DICA ESPECIAL

Se você já tem os seis canhões de reserva e só falta um ou dois atacantes a serem destruídos, sacrifique seu canhão, levando um tiro. Quando o jogo recomeçar e a energia estiver toda recarregada, destrua rapidamente os inimigos restantes e receba praticamente o valor máximo de bônus.

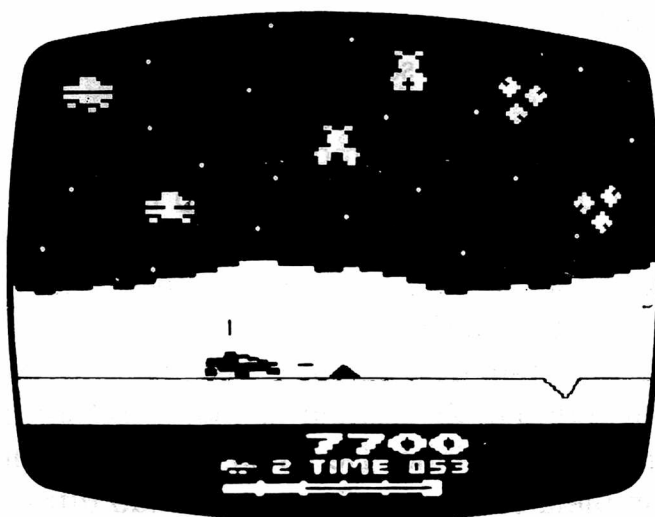
A PATRULHA LÚNAR DEPENDE DE VOCÊ PARA SOBREVIVER

Criação: não creditada para Atari em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Em **Moon Patrol**, a sua missão é controlar um buggy que deve atravessar a superfície lunar, evitando crateras, minas subterrâneas, rochas e OVNIs inimigos, sendo que estes dois últimos também podem ser atingidos pelos disparos do buggy, que saem ao mesmo tempo para cima e para a frente quando o botão vermelho é pressionado. Para saltar as crateras e os mísseis, pressione o joystick para diante. O jogo começa quando se aperta o botão de tiro.

O jogo tem dois cursos e três níveis. Cada curso é dividido em 26 segmentos indicados por um X ao longo do caminho. De cinco em cinco segmentos completa-se uma seção que, quando ultrapassada, tem o indicador no centro inferior da tela colorido mais um pouco. Completado o curso 1, inicia-se automaticamente o curso 2, com o conseqüente aumento de dificuldade. Também no fundo da tela um contador marca o tempo da viagem. Quando são atingidos 999 segundos, a contagem é suspensa, embora o jogo prossiga.

Moon Patrol tem seis variações. As variações 5 e 6, para crianças e iniciantes, começam no curso 1 e o aumento da dificuldade é lento: há menos crateras, minas subterrâneas e mísseis inimigos. Já as variações médias (1 e 2), apesar de começarem

no curso 1, aumentam de dificuldade mais rapidamente. As variações difíceis (3 e 4) já começam no curso 2, com aumento muito rápido no nível de dificuldade. A chave de dificuldade esquerda é utilizada para controlar o tema musical (A = desligado/B = ligado). A chave direita define o número de velocidade do buggy lunar (A = 2/B = 3). Finalmente, você inicia o jogo com quatro buggies. Quando um deles é destruído, o jogo recomeça no mesmo segmento e o número de remanescentes aparece na tela. O jogo termina quando todos os veículos forem destruídos, mas você recebe um buggy extra aos 10.000, 30.000 e 50.000 pontos.

A marcação de pontos é bastante complexa: no curso 1, o jogador recebe 1.000 ao completar cada seção e mais 100 pontos de bônus por cada segundo abaixo do limite de 55 segundos nas seções 1 e 2. Nas seções 3 e 4, o bônus de 100 pontos é por cada segundo abaixo dos 60 segundos, e ao completar a seção 5 e o fim do percurso o bônus é dado por cada segundo abaixo dos 65 segundos de limite. Já no curso 2, cada seção vale 2.000 pontos, sendo o bônus de 100 pontos por cada segundo

abaixo de 70 segundos. O curso inteiro vale 10.000 pontos.

Os saltos sobre minas subterrâneas, rochas, tanques, crateras simples e crateras duplas valem, respectivamente, 50, 80, 100, 100 e 200. Alvejando rochas, OVNIs comuns, tanques e OVNIs que abrem crateras dão ao jogador, respectivamente, 100, 100, 200 e 200 pontos. O carro inimigo, quando atingido, acrescenta ao escore 500, 800 ou 1.000 pontos, aleatoriamente.

Estratégias

Sempre que possível, mantenha o buggy em velocidade constante, acelerando ou reduzindo quando estiver sendo atacado, para melhor mirar nos OVNIs inimigos. De qualquer forma, não permita que os OVNIs fiquem sobre o buggy, para não ser atingido no momento em que estiver saltando. Entre destruir e saltar uma rocha, prefira a primeira opção, que vale maior número de pontos. Quando dois obstáculos estiverem separados por um pequeno intervalo, tente um salto longo sobre os mesmos. Mas quando aparecerem três rochas com uma cratera entre elas, procure destruir duas pedras e então realizar o salto longo.

Acostume-se a saltar a cratera com a antecedência suficiente para cair do outro lado bem próximo a ela. Assim você terá mais tempo e espaço para, se for necessário, saltar ou alvejar outro obstáculo. Os tanques que aparecerem pela frente devem ser destruídos, atirando sem parar, pois assim você intercepta seus tiros e evita pular sobre eles, o que é extremamente difícil. Os OVNIs que têm a forma de hélice (três pás girando) devem ser destruídos prioritariamente, antes que abram crateras à frente do buggy. Quando aparecer o carro inimigo (parece um míssil ou um foguete) atrás do

buggy, acelere ao máximo para distanciar-se dele e, assim, ter tempo de saltar na hora em que ele se movimentar.

Gatilho

Coloque a chave de dificuldade no A para tocar a música. Faça o 1º estágio e no fim do estágio, quando aparecer Bonus ou No Bonus, acione o botão de Game Reset imediatamente, antes daquelas palavras desaparecerem. Recomece a jogar o 1º estágio. A música não vai tocar desta vez. Alguns videogamers afirmam que você deve suicidar-se no primeiro obstáculo que aparecer. Mas quando você terminar este 1º estágio os pontos (inclusive o Bônus) do jogo anterior vão ser somados e você poderá passar para o 2º estágio com uma pontuação maior.

DICA ESPECIAL

Os disparos do buggy para cima podem ser dirigidos: aumentando-se a velocidade, os disparos serão desviados para a esquerda, ao passo que diminuindo-a, os disparos serão desviados para a direita.

UMA DIFÍCIL MISSÃO ESPACIAL DE RESGATE NAS SUAS MÃOS

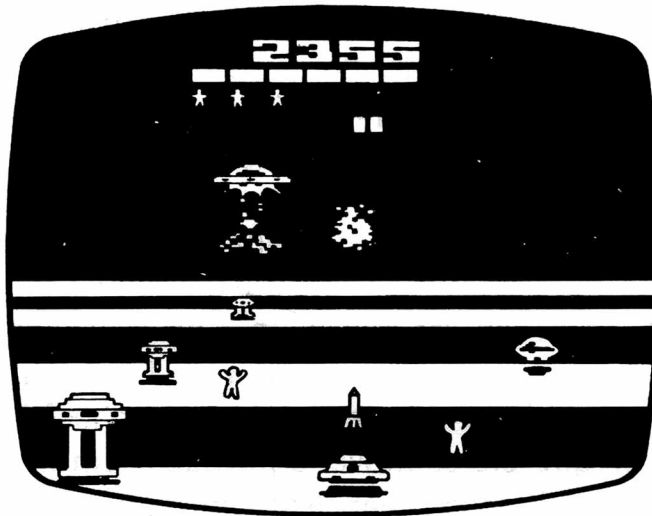
Criação: Bob Smith para Imagic, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Se você gosta de jogos espaciais e acha que quanto mais difícil um jogo, melhor ele será, então você deve aceitar o desafio de **Moonsweeper**, um dos mais duros videogames jamais criados para o sistema Atari. A história até que não é complicada. Você é o comandante da nave espacial U.S.S. Moonsweeper, com a missão de salvar mineiros sobreviventes nas luas hostis do Quadrante Estelar Júpiter 2. Só que para chegar até a superfície lunar onde estão os mineiros você deve guiar a sua nave pelo espaço sideral, evitando uma série de elementos perigosos que caminham velozmente pela órbita solar, como Balas Espaciais e Tochas de Fóton, ou que saem do próprio sol, como bolas de magma incandescente. Se, nesta primeira tela, você conseguir contato com alguma das luas que passam, a gravidade o atrairá e você será transferido para a segunda tela, na superfície lunar, onde a nave **Moonsweeper** enfrentará Satélites, Naves Lançadoras e Destróiers de Superfície, além de torres espalhadas pelo caminho que poderão lhe dificultar o trajeto. Recolhidos, porém, seis mineiros, a sua nave terá que atravessar uma série de Anéis de Aceleração, para ganhar velocidade e retornar ao Espaço Sideral, onde todo o processo se repetirá.

Não é fácil controlar a nave **Moonsweeper**. Ela sempre se mantém no mesmo nível horizontal, movendo-se para a esquerda ou para a direita conforme a direção dada ao joystick. Para atirar, aperte o botão vermelho. E para ativar o Campo de Força, que o protegerá de colisões no Espaço, aperte o botão ao mesmo tempo em que puxa o joystick para trás. Lembre-se, porém, que isto lhe tira pontos (se você tiver alguns, é claro) e a sua nave não conseguirá entrar na órbita de qualquer lua se o Campo de Força estiver ativado. Na superfície lunar, o Campo não funciona. Lá, você também ganha a habilidade de acelerar (joystick para frente) ou reduzir a velocidade (joystick para trás). Para atirar nos Destróiers de Superfície e nas Torres, basta apertar o botão. Mas para atirar foguetes que cheguem até o céu, onde estarão as Naves Lançadoras de Destróiers e os inofensivos Satélites, além do botão você terá que usar o joystick, puxando-o ao mesmo tempo para trás. Finalmente, para salvar um mineiro basta passar sobre ele.

Moonsweeper tem quatro variações crescentes de dificuldade, para um ou dois jogadores. Na variação 1, você só terá luas azuis e verdes. Nas 2 e 3 também surgirão as amarelas, enquanto que na 4 você ainda poderá alunissar em uma lua vermelha. Esta seqüência de cores — azul, verde, amarela e vermelha — determina o grau de dificuldade de cada lua, definido pelo número de mineiros presentes e também de inimigos, e modifica o número de pontos que vale cada mineiro ou cada inimigo destruído. A tabela é muito complicada para reproduzir aqui, além de pouco necessária. O importante é saber que os mineiros, as Torres e os Destróiers valem muito poucos pontos, ficando a grande pontuação, primeiramente, por conta da Nave Lançadora e do Satélite, e mais ainda, por cada decolagem. No Espaço, também, você não ganhará muitos pontos. Cada asteróide atingido vale apenas 10 pontinhos.

Estratégias

Você quer marcar muitos pontos, não? Lembre-se, então, que os Satélites e as Naves de Lançamento valem de 30 a 50 vezes o número de pontos de cada torre ou de cada asteróide. Portanto, conscientize-se que o grande negócio neste jogo é acertar o quanto puder de Naves e Satélites de cada lua e conseguir decolar, para procurar outra lua e começar tudo de novo. Os outros elementos da ação só estão lá para atrapalhar você no seu objetivo e não devem tomar muito do seu tempo.

Fique no Espaço apenas o tempo suficiente para escolher uma lua. No começo do jogo, quando você não tem pontos a perder, use e abuse do Campo de Força. Movimente-se com muito cuidado para não ser pego, usando trajetos pendulares, para acompanhar as órbitas dos astros, e não vá para os cantos da tela, evitando ser surpreendido. Pode ser uma boa idéia descer nas luas amarelas e verdes no começo do jogo, enquanto elas são mais facilmente controláveis, deixando as azuis (mais fáceis) para quando o jogo estiver na velocidade máxima. As

luas vermelhas são apenas para videogamers masoquistas.

Chegando na lua, desacelere imediatamente, para manter controle da situação. E não perca tempo atirando nas Torres. Elas ainda podem ajudar você servindo como obstáculo à movimentação dos Destróiers. Não é raro que, nos seus movimentos de ziguezague, eles se choquem com uma Torre antes de dispararem contra a sua nave. O Destróier é um elemento de atrapalhação muito grande. Se você não conseguiu destruí-lo enquanto ele ainda estava na Nave de Lançamento, procure fazê-lo antes que ele atire em você. Siga o seu movimento e preveja o caminho que ele vai tomar, atirando naquele lugar. Você pode mesmo até tentar uma armadilha para ele, colocando-se de modo que uma Torre fique no caminho do Destróier que estiver perseguindo você.

Mantenha sempre controle do ponto que o radar — aqueles dois tracinhos que ficam piscando no alto da tela — indica que surgirá um mineiro. Posicione-se na direção e acelere até divisá-lo. Cuidado, porém, para não ser enganado, pois à distância as Torres se parecem demais com os homenzinhos. Visto um objeto, desacelere, até reconhecê-lo. Se perceber que ele se move, é porque é um mineiro agitando os braços. Avance até salvá-lo, se quiser, e retorne à caça dos Satélites e das Naves Lançadoras. Não se preocupe em perder um mineiro ou deliberadamente deixar de pegar algum para marcar mais pontos atirando nos outros alvos. Em toda lua existem mais de seis mineiros (quanto mais fácil a lua, mais eles aparecem) e você poderá salvar outros depois. Não se preocupe também se, por engano, atirar em algum mineiro. Por mais desumano que isto pareça, não lhe tirará pontos.

Quando você tiver recolhido seis mineiros, é hora de decolar. O marcador de mineiros salvos, no alto da tela, indicará que a nave está lotada e você deve procurar os Anéis de Aceleração. Normalmen-

te dois ou três bastam para dar velocidade. Só na lua azul eles vêm em reta. Nas demais, você terá que navegar em ziguezague para passar por dentro deles.

Gatilho

Quando se está no espaço, se não quiser usar o Campo de Força e ir perdendo pontos, coloque a nave no meio da tela, bote o joystick para cima e fique apertando o botão de tiro. Você vai ficar marcando pontos quando acertar as Tochas de Fóton e mesmo que você não acerte mais nada lá é um lugar seguro, pois você tem a vantagem de não ser atingido pelos demais obstáculos! E chegando a Lua, é só ir para cima dela e você mudará de tela.

DICA ESPECIAL

Você ganha uma nave extra cada vez que o escore marca um múltiplo de 10.000. Se você estiver no espaço próximo a este valor, use este macete para ganhar muitas naves: assim que passar o valor, comece a usar o Campo de Força para perder pontos, até chegar a uma pontuação menor. Aí, então, atinja Balas Espaciais ou Tochas de Fóton até alcançar novamente o múltiplo de 10.000 e ganhar nova nave extra. Fique repetindo o processo até completar o limite de nove **Moonsweepers** de reserva.

A RAINHA COMILONA DO VÍDEO TAMBÉM É CAÇA-FANTASMAS

Criação: não creditada, para arcades da Bally-Midway, em 1982
Adaptação: pela Atari, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Fita no cabelo, toda gatinha, **Ms. Pac-Man** chegou aos videogames para reaquecer o sucesso trazido por seu namorado, o Pac-Man, na linha de jogos de labirinto. E ela conseguiu se tornar um novo clássico, por adicionar ao labirinto novos desafios, como brindes extras e uma ação aleatória dos fantasmas, além de um gráfico mais sofisticado. A história continua a mesma: **Ms. Pac-Man**, tão comilona quanto o Pac-Man, deve procurar comer todos os video-wafers espalhados pelo labirinto e mais as frutas e biscoitos, e as pílulas de energia que ficam situadas nos quatro cantos da tela. Para dificultar a sua refeição, quatro fantasmas coloridos — Inky, Blinky, Pinky e Sue — perseguem-na através da tela, podendo destruí-la se nela tocarem. No entanto, se **Ms. Pac-Man** comer uma das pílulas de energia os fantasmas tornam-se azuis por alguns segundos e podem ser perseguidos, passando a ser um valioso alimento para a nossa heroína. Limpada a tela dos comestíveis, **Ms. Pac-Man** é colocada em um outro labirinto, com um grau de dificuldade maior.

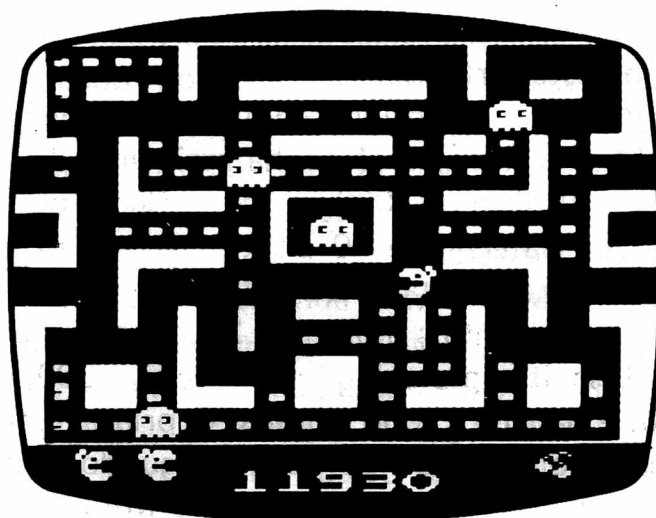
Ms. Pac-Man tem quatro variações, indicadas por símbolos que aparecem na base da tela antes de o jogo começar. Uma cereja indica a Variação 1, a mais difícil e igual à do jogo nos arcades, com a

presença dos quatro fantasmas. A Variação 2 é indicada por um urso, sendo a versão mais fácil: apenas um fantasma ataca **Ms. Pac-Man.** As variações seguintes são caracterizadas pela presença no jogo de dois ou três fantasmas, com a indicação, na tela, de dois ou três ursinhos. Todas as quatro variações começam no nível mais fácil, em que a fruta é uma cereja. O jogo então progride até o nível mais alto, o da banana. Se você sobreviver até lá, os labirintos passarão a se alternar entre o terceiro e o quarto, até que o jogo acabe por falta de **Ms. Pac-Man** para competir. A cada duas vezes que você limpa a tela, as frutas são selecionadas aleatoriamente e o tempo em que os fantasmas ficam azuis diminui. As chaves de dificuldade não têm função neste cartucho.

Você começa o jogo com três vidas de reserva para **Ms. Pac-Man**, e só ganha mais uma de bônus quando alcança 10.000 pontos. Cada pontinho (ou video-wafer) vale 10 pontos, e cada pílula de energia, 50. As frutas e biscoitos valem o seguinte: cereja, 100 pontos; morango, 200 pontos; laranja, 500; biscoito pretzel, 700; maçã, 1.000; pêra, 2.000; e banana, 5.000 pontos. O primeiro fantasma comido vale 200 pontos. O segundo fantasma comido durante o efeito da mesma pílula de energia já vale 400 pontos, enquanto o terceiro vale 800 e o quarto 1.600.

Estratégias

Se há um jogo em que se recomende começar pela versão mais fácil, é este. Só assim você conseguirá pegar a sensação perfeita da velocidade de ataque e de fuga tanto da **Ms. Pac-Man** quanto dos fantasmas, além de melhor dominar o jeito de movimentar a simpática gorduchinha pelas esquinas e alamedas do labirinto. Começar já na Variação 1 pode ser frustrante. E conhecer o labirinto é importante porque na prática é melhor primeiro você

limpar o caminho dos pontinhos (deixando só as pílulas de energia) e depois se dedicar com calma à estratégia de comer fantasmas. **Ms. Pac-Man** corre mais em pista livre, quando não precisa ir comendo waffers. Além disso, você pode passar a usar melhor os túneis laterais para escapar de um fantasma que o persegue ou se aproximar rapidamente de algum fantasma azul que esteja no lado oposto da tela. Aprenda também a atrair os fantasmas para perto de você na entrada de um túnel. Depois atravesse correndo e saia do outro lado com o caminho desimpedido.

A técnica de aguardar para atrair os fantasmas deve ser usada também quando você for comer uma pílula de energia. Quanto mais fantasmas estiverem perto de **Ms. Pac-Man** nesta hora, mais pontos você terá chances de fazer, pois na primeira tela os fantasmas ficam azuis só por oito segundos, e este tempo diminui dois segundos a cada uma das três telas seguintes.

No começo de cada labirinto, enquanto nem todos os fantasmas saíram do quadrado central, procure comer os pontos das regiões de mais difícil

acesso e mais perto do centro. Tome um cuidado especial com o fantasma vermelho, pois ele é o mais veloz dos quatro. Lembre-se também de sempre deixar algum pontinho antes de comer a última pílula de energia. Assim, você poderá perseguir os fantasmas antes de limpar o labirinto e mudar de tela.

DICA ESPECIAL

Existem 150 pontinhos na primeira tela. Procure acompanhar mentalmente a contagem de pontos comidos. Quando estiver chegando aos 50, fique perto dos túneis da direita, pois após o 50° pontinho a primeira fruta sai de um túnel para ficar passeando pelo labirinto por 25 segundos. Se sair por um dos túneis da direita, você já estará perto dela. E se sair pela esquerda, entre rápido pelo túnel mais próximo e encontre a fruta do lado esquerdo. Repita o procedimento perto do 100° pontinho, quando a segunda fruta aparecerá.

AJUDE JASÃO A ESCAPAR DAS FÚRIAS

Criação: Michael Greene, para Imagic, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Embora integrante da imensa relação de jogos em que o objetivo é atingir alvos voadores, **No Escape** se destaca por sua originalidade — o tiro por tabela — e por ser um dos mais difíceis já produzidos para o Atari. Michael Greene recorreu à Mitologia e dela extraiu a vingança dos deuses contra Jasão, após este ter roubado o Velocínio de Ouro. Aprisionado no templo de Afrodite e alvo do ataque das Fúrias Aladas, as únicas armas de Jasão são os tijolos sagrados do templo, que ele deve derrubar, com suas pedras, sobre as Fúrias.

Cada onda é composta de seis Fúrias, mas apenas a mais próxima ao solo dispara sobre Jasão. Destruindo-se qualquer uma delas, não importando a ordem, a coluna de inimigos vai diminuindo de cima para baixo, de maneira que sempre haverá uma Fúria disparando, até que a última seja eliminada.

As Fúrias só são eliminadas pelos tijolos do teto, que são liberados pelas pedradas de Jasão. Se forem atingidas diretamente, elas se duplicam. Com Jasão parado, as pedras sairão em linhas reta, para cima. Se ele estiver em movimento, sairão em curva, na direção em que estiver correndo. Além disto, quanto maior o movimento feito, maior será a curva aplicada às pedradas.

Jasão perderá a vida se for atingido pelas

Fúrias ou pelos tijolos sagrados. Quando não houver mais vidas disponíveis, Pégaso, o cavalo alado, aparece e leva Jasão para o céu.

O jogo tem oito variações, sendo quatro para um jogador e quatro para dois, em turnos alternados. As vidas recebidas inicialmente são quatro, podendo chegar a um máximo de oito, e estão representadas na barra existente na parte inferior da tela. Com a chave de dificuldade em B, tem-se uma vida extra a cada fase ultrapassada. Com a chave em A, a vida extra só será concedida se Jasão não for atingido nenhuma vez na fase anterior.

Nas variações para dois jogadores (jogos 2, 4, 6 e 8), se um deles perder todas as vidas, o outro voltará a enfrentar a onda anterior, que atacará mais lentamente.

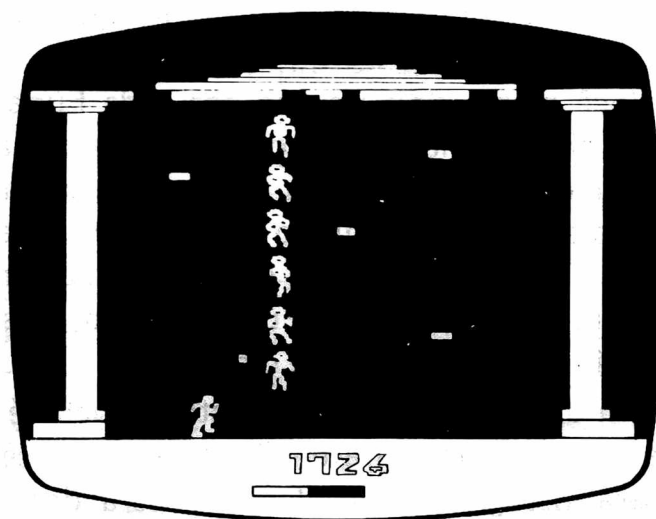
Você marca dois pontos por cada Fúria destruída e cinco pontos por cada tijolo restante ao final do ataque, o que mostra a importância da precisão das pedradas: atingindo diretamente uma Fúria, além de duplicá-la, você deixará de marcar três pontos (receberá dois pela Fúria atingida, mas desperdiçará um tijolo, que vale cinco).

Um detalhe interessante neste cartucho é que, precisando desviar sua atenção do jogo, você não precisará desligar o console, nem será destruído pelo inimigo: basta colocar a chave de TV Type (cor ou B-W) na posição oposta, para que ocorra uma pausa na ação, com as Fúrias em movimento mas sem atirar. Para recomeçar, aperte o botão do joystick.

Estratégias

As pedras, além de desprenderem os tijolos, podem ser utilizadas para destruí-los, se eles estiverem caindo sobre Jasão. Se houver uma abertura no teto, as pedras que passarem através dela desaparecerão. Quanto menos pedras forem utilizadas, maior será o seu escore. Quanto mais pedras forem

atiradas, mais certeiros serão os disparos dos monstros.

As fases iniciais devem ser aproveitadas para se conseguir vidas extras, pois o grau de dificuldade aumenta muito a partir da sexta fase. Nos jogos 1 e 2, a primeira onda de atacantes não atira, e é eliminada facilmente. A segunda onda atira, mas também não é difícil de ser superada e, se Jasão estiver encostado nas colunas, não será atingido. A terceira leva de atacantes atira em curva, mas os disparos são poucos e imprecisos. A quarta já dispara com maior precisão, em curva e de distâncias maiores.

A quinta fase, em que aparecem os centauros, é a última das consideradas fáceis. Da sexta, também de centauros, à décima, os inimigos se movem e disparam com rapidez e muita precisão, e é praticamente impossível superá-los sem perder ao menos uma vida. Uma boa tática, a partir da sexta onda, é manter Jasão em constante movimento.

Gatilhos

No jogo **No Escape**, a chave Color/Black & White funciona como pausa, levando a que as

Fúrias parem de atirar. O jogo só se restabelece quando Jasão atira uma nova pedra. Como os tiros das Fúrias saem em um ritmo compassado, se algum amigo seu ajudar você e ficar acompanhando esse ritmo com alternâncias entre Color e Black & White, as Fúrias nunca dispararão, permitindo que você faça Jasão mudar de posição e atingir o teto do Templo sem correr riscos.

Se você movimentar a chave Color/Black & White para cima e para baixo durante a contagem dos tijolos, na passagem de fase, você não precisará ficar em constante alerta para que as Fúrias não atirem.

DICA ESPECIAL

Faça uma abertura no teto, junto à coluna, para que as pedras desapareçam através dela. A seguir, quando a coluna de Fúrias estiver se deslocando em direção oposta a Jasão, siga-a à distância e aperte o botão. Quando uma pedra for arremessada para cima, retorne para junto da coluna e aperte o botão novamente. Outra pedra será lançada, mas desaparecerá pela abertura feita anteriormente, ao mesmo tempo em que os monstros se lançarão em direção a Jasão. Com um pouco de prática, você fará com que as Fúrias sejam atraídas para o tijolo desprendido pela primeira pedra e, mais ainda, conseguirá facilmente destruir a Fúria mais próxima ao solo (a única que dispara sobre Jasão).

AJUDE O PAC-MAN A SER O MAIOR GLUTÃO DO VÍDEO

Criação: não creditada, para arcades da Namco, em 1981
Adaptação: não creditada, pela Atari, em 1981
Jogadores: até 2, com joystick
Memória: 4 Kbytes

De todos os clássicos dos videogames, **Pac-Man** seguramente é o mais jogado até hoje, e continua sendo um desafio irresistível (e recomendável) para cada novo comprador de um console da linha Atari.

O objetivo do jogo é extremamente simples. Você controla com o joystick o herói do jogo, levando-o através do labirinto para que coma 122 "video-wafers", ganhando um ponto por cada um e, após limpar a tela, ser transferido para mais um labirinto, de mesmo desenho mas de nível superior de dificuldade. Para dificultar o jogo, quatro fantasminhas perseguem o Pac-Man por todo o caminho querendo comê-lo.

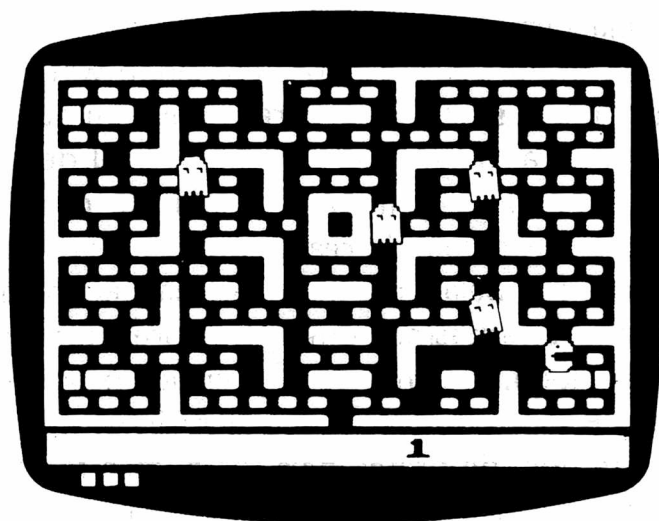
A única maneira de o simpático comedor redondo destruir os fantasminhas é engolir uma das quatro pílulas brancas de força que ficam piscando nos cantos da tela. Neste momento, os fantasminhas ficam azuis, toca uma musiquinha, e eles passam a fugir do Pac-Man. Sendo pegos, o primeiro vale 20 pontos, o segundo 40, o terceiro 80 e o quarto fantasma 160 pontos.

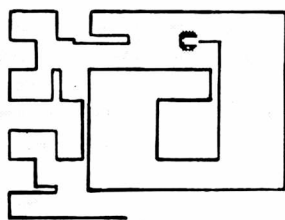
Além disto, você pode ganhar mais 100 pontos fazendo o Pac-Man comer uma "vitamina" que aparece aleatoriamente no centro da tela, sob o quadrado onde moram os fantasmas. Finalmente,

saiba que o **Pac-Man** inicia o jogo com quatro vidas, e a cada tela que limpa também ganha uma vida extra, ao que parece sem limites.

Em síntese, se você for bom mesmo, em cada labirinto pode fazer 1.342 pontos, pelo menos: 122 dos wafers, 20 das quatro pílulas de força e 1.200 de todos os fantasmas comidos nas quatro vezes, sem falar nas eventuais vitaminas.

Estratégias

A primeira preocupação neste videogame é você aprender a controlar o joystick, porque o **Pac-Man** não freia se você soltar o controle, ou seja, ele prossegue na última direção indicada pelo joystick, até bater em uma parede do labirinto. Com isso, você pode facilmente errar uma fuga e dar de cara com um outro fantasma, ou passar da esquina certa onde deveria dobrar.

Procure usar com inteligência as saídas de emergência no alto e embaixo do labirinto. Saindo por uma, o **Pac-Man** aparecerá pouco após na outra. Cuidado, porém, que pode haver algum fantasma esperando na saída.

Como em todo jogo de labirinto — desde Dédalo é assim —, a principal estratégia é você estabelecer um mapa dos melhores caminhos e segui-lo sempre que possível, adaptando-o em cada fase às mudanças de velocidade dos fantasmas. Todo campeão do **Pac-Man** tem o seu mapa. De qualquer maneira, o início do trajeto é praticamente igual em todos. Já que os fantasmas saem da casa logo no começo do jogo pela direita, o passo inicial deve ser sempre circundar a casa dos fantasmas saindo pelo lado esquerdo como mostra o mapa da Figura 2, como sugestão para o 1º labirinto.

Veja bem que o ideal é você traçar caminhos de modo a que esteja sempre comendo wafers. No entanto, muitos estrategistas recomendam que você tente comer a maior quantidade possível de videowafers antes de engolir uma pílula de força, para que só as utilize quando realmente necessitar.

Você viu pelas contas feitas mais acima que é comendo os fantasmas que os maiores pontos são feitos no jogo. Assim, não desperdice o poder das pílulas. Espere no canto do labirinto, próximo delas, até que, de preferência, os quatro fantasmas estejam próximos. Engula, então, a pílula e persiga os fantasmas, enquanto tocar a musiquinha. Quando ela parar, você ainda terá alguns segundos de proteção, antes que os fantasmas voltem à cor original completamente e retomem o seu poder.

Para treinar melhor, use a variação nº 3, na qual o **Pac-Man** move-se rapidamente e os fantasmas são lentos. A variação mais difícil é a de núme-

ro 6, onde todos são rápidos. Na 1ª variação, o **Pac-Man** é lento e os fantasmas estão na velocidade média, numa combinação bastante interessante.

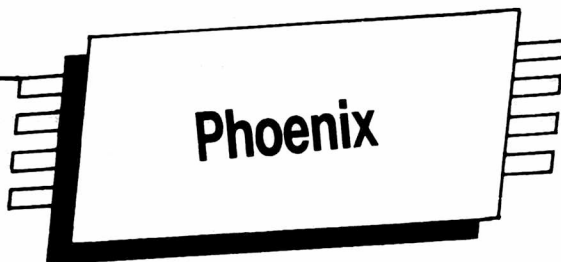
Gatilho

Este gatilho é demorado e só funciona no princípio do jogo:

A vitamina que vale 400 pontos e aparece no centro da tela leva cerca de um minuto ou um minuto e quinze segundos para surgir pela primeira vez. Vá "enrolando" pelo jogo e, quando a vitamina surgir, aperte o Reset. O jogo vai recomeçar e, desta vez, a vitamina só demorará de oito a dez segundos para aparecer.

Mesmo que você não queira usar o gatilho, quando iniciar o jogo comece a contar, mentalmente, o tempo em segundos. Logo que estiver chegando perto de um minuto aproxime o **Pac-Man** do centro da tela e coma a vitamina com mais facilidade.

DICA ESPECIAL

Jamais deixe uma pílula de força como a última coisa a ser comida no labirinto. Deixe sempre pelo menos algum wafer a distância média. Assim, ao pegar a pílula, a tela não mudará, e você terá tempo de perseguir os fantasmas. Depois disto, sim, coma o último wafer.

O PERIGO QUE SEMPRE RENASCE

Criação: não creditada, para arcades da Centuri, em 1983
Adaptação: não creditada, pela Atari, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Adaptado das máquinas de arcades e lembrando, com algumas diferenças, o estilo consagrado do clássico Demon Attack, **Phoenix** desafia os videogamers a tentarem deter uma invasão de pássaros extraterrestres.

Este cartucho apresenta gráficos bem elaborados, destacando-se as telas 3 e 4, quando aparecem as águias maiores, e sons bem definidos, principalmente quanto ao canto dos pássaros. O jogador tem, a princípio, um canhão em ação e quatro de reserva, recebendo mais um (o único durante todo o jogo) ao atingir os 5.000 pontos.

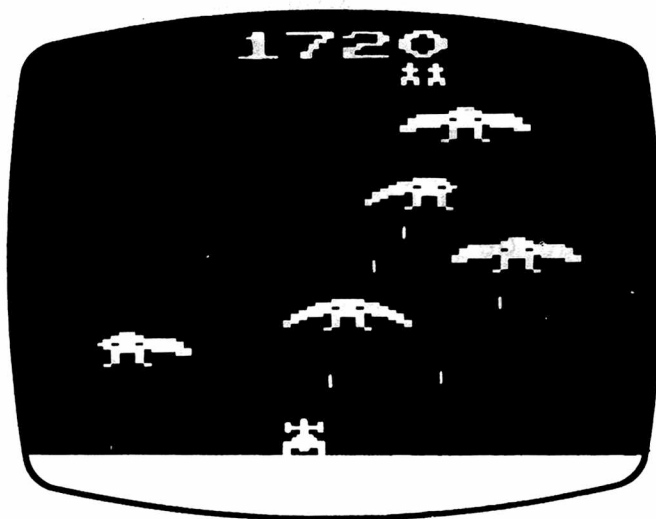
As chaves de dificuldades não são usadas, a menos que se deseje suprimir o canto dos pássaros. Para isto, basta colocar a chave esquerda na posição A.

O controle utilizado é o joystick esquerdo. Movendo-se a alavanca lateralmente, fazemos com que o canhão se desloque para a direita ou para a esquerda. Acionando-se a alavanca para trás, criamos um escudo de força em torno do canhão, por um breve período. O acionamento da alavanca para adiante não tem atuação, e o botão vermelho nos permite disparar sobre os inimigos.

O joystick responde prontamente aos comandos, tanto em relação ao deslocamento do canhão, quanto à velocidade dos disparos, embora não nos seja possível ter mais do que um tiro por vez na

tela, a não ser que o alvo esteja muito próximo ao canhão.

Estratégias

Ao contrário do que ocorre em Demon Attack, os pontos recebidos pelo jogador variam conforme a altura em que os pássaros forem atingidos: quanto mais próximos ao canhão, maiores serão os pontos.

As duas telas iniciais apresentam um ataque de oito pequenas águias que se movem com certa lentidão, e aparentemente são fáceis de serem abatidas. Entretanto, duas delas, quando se aproximam do solo, podem surpreender aos menos cautelosos, por se moverem repentinamente, disparando ao mesmo tempo.

As telas seguintes trazem uma dificuldade maior, pois as águias maiores trocam constantemente de posição, tanto horizontal como verticalmente. Essas telas exigem uma constante movimentação do canhão, que pode e deve ser feita de forma consciente, graças ao espaçamento existente entre os tiros inimigos, que nos permite desviar o

canhão sem maiores problemas. Nesta fase, os pássaros só podem ser destruídos quando atingidos bem no centro. Se os tiros atingirem uma das asas, ou mesmo as duas, ainda assim eles continuarão voando e tentando destruir o canhão, e as asas reaparecerão (daí o nome **Phoenix**). E mais, às vezes se lançam sobre o canhão.

Um bom recurso oferecido pelo programa é a utilização do campo de força. Este campo impede que o canhão seja atingido, mas em sua utilização devem ser observadas as seguintes restrições:

- após atuar durante 1,5 segundo, o campo só pode ser reativado após um intervalo de 3,5 segundos;
- quando acionado, embora não impeça o canhão de disparar, o campo de força não permite que o mesmo se mova. Se o jogador não estiver atento, fatalmente será surpreendido pela seqüência de disparos feita pelos pássaros momentos antes do desaparecimento do escudo.

A quinta tela apresenta um gráfico totalmente diferente. O jogador deve atingir o piloto de uma nave que desce, disparando, sobre o canhão. Para atingir o objetivo, é necessário que sejam rompidas duas camadas da nave, no menor tempo possível, pois quanto mais próxima ela estiver do canhão mais difícil será a tarefa. Ultrapassando esta fase, o jogo volta ao início.

Mais uma dica: não se preocupe com seus pontos nas etapas iniciais. Procure ultrapassá-las sem perder nenhum canhão, pois você receberá maiores pontos quando atingir as fases mais adiantadas.

DICA ESPECIAL

Para destruir a nave bastaria disparar em direção à cabine do piloto, evitando-se os tiros dirigidos ao canhão. Como a nave vai perdendo altura, porém, escapar aos tiros se torna uma tarefa difícil. Para facilitar, desloque o canhão até a extremidade da nave e atire seguidamente, até romper a camada central. Quando uma boa parte desta camada estiver destruída (observe que ela se move), posicione o canhão sob a cabine do piloto e atire na primeira camada da nave. Quando esta também for rompida, seus disparos, ultrapassando a parte destruída da camada central, farão explodir a nave. Um alerta: mesmo durante a explosão, a nave continuará atirando, e seu canhão poderá ser destruído.

PITFALL HARRY ENTRA EM AÇÃO ATRÁS DE TESOUROS

Criação: David Crane para Activision em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Tanto no Atari 2600 quanto no ColecoVision e no Intellivision o jogo **Pitfall** tem a mesma beleza, a mesma dificuldade e o mesmo número de pontos conquistados ou perdidos. Por isto, esta análise serve para os três sistemas.

Pitfall é um jogo de tanto sucesso que até já gerou uma continuação, o Pitfall II, com muito mais emoções. Mas a primeira versão tem charme suficiente para atrair qualquer videogamer que goste de aventura e ação.

Neste jogo, você controla Pitfall Harry, um explorador que dispõe de 20 minutos para percorrer a selva e recolher os Tesouros do Enarc (que é o nome do criador ao contrário). Este tesouro se compõe de oito anéis de diamante (cada um valendo 5.000 pontos), oito barras de ouro (4.000 pontos), oito barras de prata (3.000 pontos) e oito sacos de dinheiro (2.000 pontos), num total de 112.000 pontos, portanto. Como você já inicia o jogo com 2.000 pontos, caso não perca nenhum durante a ação, o máximo que você poderá fazer é 114.000 pontos. Só há duas maneiras de perder pontos: caindo em um buraco (100 pontos a menos) e sendo atropelado por um tronco (neste caso, o número de pontos perdidos dependerá do tempo em que Harry ficar em contato com o tronco).

Harry enfrenta também alguns perigos mortais. O pior deles é o pântano de jacarés, mas existem também os escorpiões, as fogueiras, as cascavéis e os pântanos de areia movediça, que surgem e desaparecem repentinamente. Caso ele entre em contato com algum destes, perde uma vida. Perdendo três vidas, é o fim do jogo, pois **Pitfall** não concede vidas extras. O nosso herói, porém, pode-se livrar de todos estes perigos pulando sobre eles, o que se consegue ao apertar o botão vermelho enquanto o aventureiro está correndo. Em alguns pântanos, Harry contará com a ajuda de um cipó para transportá-lo. Para pegar o cipó, Harry deve pular ao encontro dele, quando o cipó estiver vindo em sua direção. Para soltar o cipó basta puxar o joystick para trás.

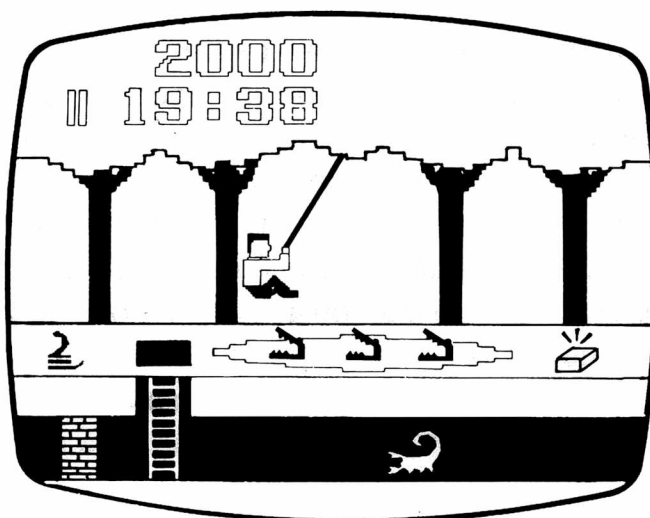
Ah, sim! Para recolher um tesouro basta Harry passar sobre ele.

Estratégias

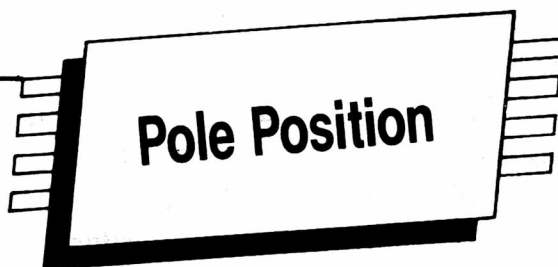
Como em todo jogo de aventura, preparar um mapa sempre ajuda, para que você possa prever os perigos que encontrará e a melhor forma de enfrentá-los. A selva que Harry atravessará tem 255 telas "encadeadas". Após passar pela 255ª, Harry voltará à primeira. Da mesma forma, se ele se dirigir para a esquerda — ao contrário do caminho normal à direita — também passará por todos os tesouros, com a vantagem de enfrentar menos os troncos e ainda ressurgir já no canto esquerdo da tela, caso perca uma vida. Tente esta rota, pois alguns videogamers a recomendam muito.

Os caminhos subterrâneos nem sempre são fechados por muros. Aprendendo a pular o escorpião (o momento exato é quando se está quase tocando nele), os túneis podem servir de atalhos. O problema é que cada tela subterrânea ultrapassada corresponde a três telas de superfície, e em uma delas pode haver um tesouro. A revista americana Joystick

relata atalhos entre as seguintes telas: 14-20, 15-33, 25-37, 63-87, 90-99, 133-184, 186-204, 209-224 e 244-250. Pessoalmente, nunca os testei.

A maneira correta de descer ao subterrâneo de **Pitfall** sem cair pelos buracos e perder 100 pontos é já se aproximar da escada com o joystick apontado para baixo. Quando já estiver em vias de cair no buraco da escada, puxe o joystick para sudeste (se estiver indo para a direita ou então sudoeste se estiver para a esquerda) e Harry Pitfall agarrará a escada e descerá em segurança.

Os temidos jacarés obrigam a uma perda de tempo para ultrapassá-los, se você não conseguir isso em três pulos certeiros. Com a boca fechada, o jacaré é um pouso seguro em qualquer parte de sua cabeça. De boca aberta, porém, o único lugar tranqüilo é sobre os seus olhos. O macete, portanto, se você está indo para a direita, é saltar quando ele estiver de boca fechada, posicionar-se sobre os olhos, aguardar ele abrir e fechar a boca para então saltar até o próximo animal. Do terceiro jacaré para a terra o pulo pode ser direto.

DICA ESPECIAL

Para enfrentar o pântano de areia movediça, que aparece e desaparece, posicione-se entre o segundo número do relógio e os dois pontos. Aguarde o pântano ir até o máximo. Quando ele começar a desaparecer, corra e atravesse a cena.

OS ASES DA FÓRMULA UM SÓ LARGAM NA POLE

Criação: não creditada para arcades, da Namco, em 1982
Adaptação: não creditada para a Atari, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Pole Position foi o cartucho lançado pela Atari para combater o enorme sucesso de Enduro, da Activision. O jogo é uma adaptação de um hit dos arcades, que nos Estados Unidos leva o mesmo nome e no Brasil foi rebatizado de Mil Milhas. Apesar de não ter o mesmo detalhamento visual dos arcades, o **Pole Position** da Atari conquistou o mundo, pela beleza do seu visual, quase que imitando terceira dimensão, levando a Atari a lançar versões para ColecoVision, Apple e Commodore 64.

O objetivo é vencer uma corrida de Fórmula Um disputada no circuito de Fuji, no Japão. E para dar maior semelhança às corridas reais, você deve antes buscar a sua classificação, percorrendo a pista em um tempo pelo menos igual a 73 segundos, o que lhe dá o oitavo lugar no grid de largada e 200 pontos adicionais. Quanto mais rápida a volta de classificação, melhor a sua posição de largada, representada pelo número de pontos adicionais que você ganha e que, no caso da **Pole Position** (alcançada com um tempo de volta inferior a 58"50) chega a 4.000.

Você controla o seu tempo, velocidade, marcha e pontos alcançados no painel que aparece no alto da tela. A barra vermelha horizontal indica a

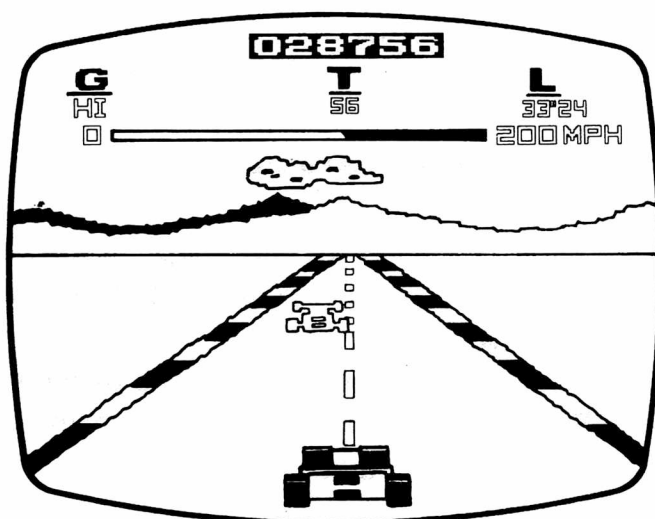
sua velocidade, de zero a 200 milhas por hora (MPH). O máximo que a primeira marcha chega é a 100 MPH (o meio da barra) e a segunda a 200 MPH. Do lado esquerdo, sob a letra G (de "gear") você sabe a sua marcha: "LO" (de "Low") significa marcha baixa (ou seja, a primeira), enquanto "HI" (de "high") significa marcha alta (ou seja, a segunda). No centro da tela, abaixo da letra T, está o tempo máximo que lhe é dado para completar o percurso, antes que o jogo acabe. Na prova de qualificação é de 90" e na primeira volta do Grand Prix, 75". Abaixo da letra L (de "lap") está o tempo da sua volta, que começa a ser contado assim que é dada a largada.

O joystick serve como volante e alavanca de marchas. Para a frente, você engrena a primeira, e para trás a segunda. A direção do carro é dada movendo-se a haste do joystick para a esquerda ou para a direita. O botão vermelho serve de freio.

A corrida tem a duração de quatro voltas. Se você conseguir completar a primeira volta em menos de 75", duas bandeirinhas surgem no marcador de pontos, o seu carro pisca e você ganha o direito a continuar correndo pelo tempo restante até entrar numa nova volta, com um tempo ainda menor, e assim por diante, até as quatro voltas serem completadas. Ao final você recebe 200 pontos por cada segundo restante e 50 pontos por cada ultrapassagem bem-sucedida. No alto da tela ficam se alternando os seus números de pontos e o seu tempo total de corrida.

Estratégias

Prepare-se para as largadas aguardando os sinais com o joystick já para a frente. No Grand Prix, um som agudo após três sons graves marcam a largada. Mantenha-se em primeira até atingir as 100 MPH, passando imediatamente à segunda marcha. O melhor lugar da pista é o meio, facilitando ultra-

passagens pela esquerda e pela direita. Nas curvas, porém, procure pegar a faixa de dentro. Se você precisar ultrapassar, é mais fácil passar da faixa interna para a externa do que o contrário.

Não segure o joystick com força. Movimentos bruscos podem jogar você nas laterais da pista, reduzindo muito a sua velocidade. O melhor é controlar o carro com leves toques dos dedos no joystick, corrigindo o curso. Apesar de o seu carro ter infinitas vidas, uma batida lhe custa um tempo precioso, o que se reflete em menor pontuação. Portanto, é melhor jogar o carro para fora da pista que deixá-lo bater. Mas se você bater, prepare-se imediatamente para retomar a corrida em primeira marcha, agindo como na largada.

DICA ESPECIAL

Durante o Grand Prix, procure pegar o lado da pista no qual você vir que há um carro a frente. Mantendo o sangue-frio, vá chegando perto dele ao máximo possível. Se ele mudar de lado – o que é muito comum – você só terá que seguir em frente para ultrapassá-lo. Se não, dê um toque rápido no joystick e mude você de pista. As suas chances de sucesso são maiores do que se você ficar na pista oposta à que vier o carro da frente.

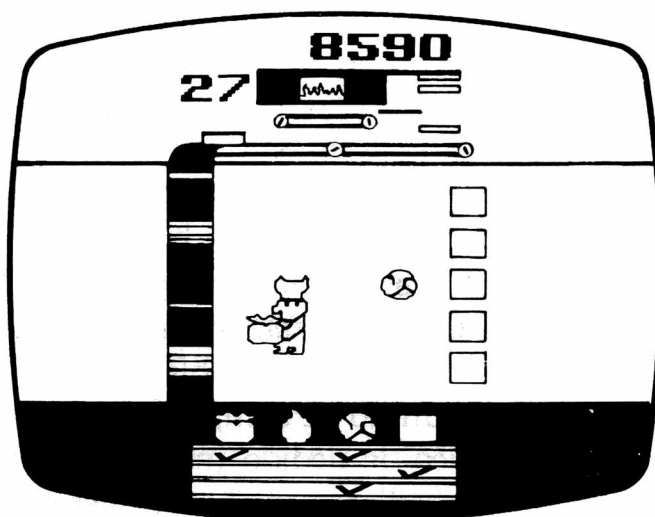
SALTA UM HAMBÚRGUER RÁPIDO E NO CAPRICHO PRO FREGUÊS!

Criação: Garry Kitchen para Activision, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Um hambúrger, alface, queijo, molho especial, cebola, tomate, num pão sem gergelim. Esta pode não ser a receita do Big Mac, mas serve direitinho para os sanduíches que você terá que preparar para jogar **Pressure Cooker**, um dos mais criativos e bem desenhados jogos da Activision, e que coloca você na pele do cuca Short-Order Sam, único responsável por todos os sanduíches da lanchonete "The Grille".

Nesta lanchonete, porém, o freguês tem direito a escolher de um a três acompanhamentos no seu hambúrger, entre tomate, cebola, alface e uma fatia de queijo. A função de Sam, então, é verificar no quadro eletrônico de pedido (na parte de baixo da tela) quais os ingredientes do hambúrger e juntá-los corretamente no sanduíche. Só que isto não é fácil, pois a lanchonete é toda automatizada e a produção do pão com o hambúrger é ininterrupta, saindo da cozinha e indo direto para uma esteira que passa pela sala de montagem onde trabalha Sam. Do lado direito desta sala, cinco dispositivos eletrônicos automaticamente ejetam na direção de Sam os seus ingredientes, aleatoriamente, ou seja, você nunca sabe qual vai aparecer nem quando. Coisas da tecnologia. Felizmente, a ordem dos dispositivos é a mesma do quadro eletrônico, vindo, de cima para baixo, o do tomate, o da cebola, o do

alface e o do queijo. O quinto dispositivo libera a fatia de cima do pão, e é acionado, também automaticamente, quando um hambúrger está completo.

Neste momento, no quadro eletrônico de pedidos, começa a piscar a barra colorida correspondente ao pedido. Sam deve, portanto, retirar o hambúrger da esteira e levá-lo correndo, atravessando a parte baixa da tela, à sala de empacotamento, colocando o hambúrger com cuidado na bandeja com a mesma cor constante do pedido e apertando o botão do joystick para liberá-lo. Feita a entrega ele volta à sala de montagem para atender aos próximos pedidos, num total de 12 por cada onda.

Para nossa sorte, Sam é um cozinheiro muito ágil. Você o dirige facilmente usando o joystick em qualquer de suas oito direções. No entanto, para pegar o ingrediente ele deve encostar apenas na grande e macia barriga de Sam, sob pena de se espatifar caso encoste na cabeça ou nas pernas. Mas Sam também pode devolver um ingrediente ao dispositivo (quando não o necessitar) se, no momento em que ele tocar a sua barriga, o botão vermelho do joystick estiver pressionado.

Em **Pressure Cooker** você não perde vidas (afinal, todos os ingredientes são naturais e sem agrotóxicos). A evolução do jogo é medida pelo seu desempenho como cozinheiro. Você e Sam começam a partida com 50 pontos de desempenho. Você perde 1 ponto de desempenho cada vez que um ingrediente é desperdiçado, seja por se chocar com Sam ou com a esteira (no caso de Sam não pegá-lo) ou ainda por ser posto em um hambúrger mais de uma vez. Você perde 5 pontos de desempenho se entregar um hambúrger completo na bandeja de empacotamento errada ou se não tiver cuidado e esborrachar o hambúrger na máquina de empacotar. E você perde 10 pontos de desempenho se permitir que algum hambúrger chegue até o final da esteira sem que Sam consiga pegá-lo para o empacotamento. Chegando a zero ponto de desempenho, o jogo acaba. Por outro lado, você também pode ganhar 10 pontos de desempenho cada vez que o seu escore geral alcança 10 mil pontos. Com isso, você poderá inclusive acumular pontos de desempenho, até um máximo de 99 pontos.

Cada vez que você pega um ingrediente na sala de montagem você marca 5 pontos no escore. Colocando este ingrediente no hambúrger (se não o estiver repetindo, é claro), você ganha 10 pontos. E entregando um hambúrger completo na máquina de empacotamento você recebe por ele 100 pontos no escore geral. E no final de cada onda o número de pontos de desempenho e o número de hambúrgers que você conseguiu montar são contados e você ganha pontos de bônus.

Pressure Cooker tem oito variações, com quatro níveis de dificuldade para um ou dois jogadores. Os jogos 1, 3, 5 e 7 são para apenas um jogador, e os jogos 2, 4, 6 e 8 para dois, que se alternam a cada onda. A chave Difficulty esquerda serve para controlar a música do jogo. Na posição A você só ouve música no intervalo entre as ondas, en-

quanto que na posição B ela é tocada continuamente. A chave direita não tem função. Para começar a jogar, pressione a tecla Reset.

Este não é um jogo fácil. Mesmo assim, para a Activision, você pode se considerar um bom cozinheiro se conseguir marcar pelo menos 45.000 pontos.

Estratégias

O mais difícil em **Pressure Cooker** é decorar as composições corretas dos hambúrgers constantes no quadro de pedidos. Lembre-se sempre que a leitura do quadro é na horizontal. Tentar decorar os três pedidos é só para cozinheiros muito experientes. Por isso, recomendo que, no começo, nem se tente prestar atenção à cor do pedido, e sim aos ingredientes, barra por barra. Completado o hambúrger você saberá a que cor pertence o pedido vendo o quadro piscar.

Muita atenção também à ordem em que aparecem os pedidos no quadro, pois os novos pedidos vão surgindo de baixo para cima. Ou seja, se você atende o pedido da primeira barra, o segundo pedido pula para a primeira barra, o terceiro pula para a segunda e o novo entra no espaço da terceira barra. Isto é importante para quando você estiver montando dois sanduíches ao mesmo tempo, e não puder perder os ingredientes de vista.

Lembre-se que os dispositivos de ejeção de alimentos só fornecem um ingrediente de cada vez. Enquanto um está nas mãos de Sam, outro não surgirá. Se você estiver interessado em algum particularmente, fique próximo dos dispositivos e rejeite os que você não precisa. Isto apressará o surgimento do seu ingrediente. Uma boa técnica é aguardar os recheios com o botão do joystick pressionado, para o caso de ser necessário rejeitá-los. Se o ingrediente for o que você estava esperando, simples-

mente libere o botão. Por outro lado, se você pegou um ingrediente indesejado, coloque-o no hambúrger que estiver mais no alto da esteira, e espere que em um pedido seguinte você possa aproveitá-lo.

Jamais deixe um hambúrger cair no fim da esteira. É melhor fechá-lo com os ingredientes errados e tentar colocar em alguma máquina de empacotamento que perder 10 pontos de desempenho.

O tempo é precioso em **Pressure Cooker**, pois a esteira não pára. Por isso, lembre-se que nas máquinas de empacotar a verde é a da esquerda, a vermelha do centro e a azul a da direita, e já procure descer o Sam na direção correta desde a sala de montagem. E após despachar o hambúrger, não espere para vê-lo descer. Volte imediatamente para montar um próximo.

SEJA UM DETETIVE FRANCÊS E DESVENDE CINCO ROUBOS!

Criação: Activision, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Jogos de aventuras, que sempre têm inúmeros fãs, acabam tendo pouca repercussão, no Brasil, devido à dificuldade de se obterem os manuais explicativos, sejam originais ou mesmo traduzidos. **Private Eye** é o caso típico de um ótimo jogo impossível de jogar se você não tiver noção do que é necessário para tal.

Neste cartucho, você personifica o detetive francês Pierre Touché, encarregado de capturar o vilão Henri LaFiend em cinco diferentes casos, tendo ainda que encontrar, em cada um deles, os objetos roubados e algumas evidências (provas) dos crimes, devolvendo-os a seus locais de origem. Toda a ação se passa em uma cidade francesa, cheia de ruas estreitas, onde o carro de Touché enfrentará vasos atirados das janelas, pedras que desmoronam dos muros, buracos e ratos nas ruas, além de ladrões que espreitam em moitas e escadas para tirar de Touché os objetos achados.

Touché não tem armas. Ele se livra dos obstáculos e captura, nos andares altos das casas por que passa, os cúmplices de LaFiend e os objetos que alguns escondem pulando com o seu carro, quando você aperta o botão vermelho. Touché nunca morre. Chocar-se com um objeto lhe tira pontos e atrasa o percurso. O buraco tira (em média) 20

pontos por roda, a pedra 100 pontos, o vaso 200, o rato 300, o pássaro 400 e o punhal dos ladrões 1.000 pontos. Por outro lado, ele ganha 100 pontos por cada cúmplice pego, 5.000 se encontrar uma evidência, 10.000 se devolvê-la, 15.000 se encontrar um objeto roubado, 20.000 se devolvê-lo, 25.000 se capturar LaFiend e mais 25.000 se entregá-lo à polícia, fechando o caso.

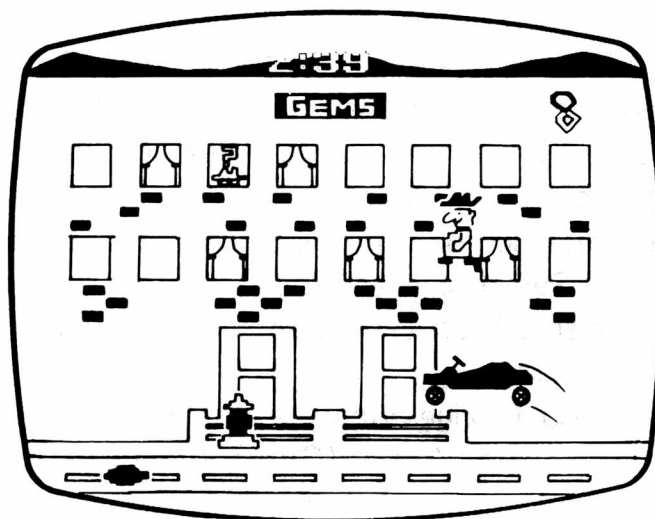
O joystick esquerdo controla a direção e a velocidade do carro. A chave de dificuldade esquerda controla o limite da velocidade (A: rápida, B: lenta). A chave direita controla os saltos (A: mantido, B: rápido). Escolha um dos cinco casos com a chave Game Select e pressione o Reset. Assim que você mover o joystick, a contagem decrescente de tempo disparará.

O Caso 1 exige que você encontre um revólver e o leve à Loja de Armas (Guns). Encontre um saco de dinheiro e devolva-o ao Banco. Encontre LaFiend e entregue-o à Polícia (Police). Seu tempo é de três minutos e você circula na parte superior da cidade, com 32 quarteirões.

No Caso 2 você deve encontrar um botão e levá-lo à Alfaiataria (Tailor). Encontrar um vaso Ming e devolvê-lo ao Museu (Museum). Encontrar LaFiend e entregá-lo à Polícia. Você tem dois minutos, na parte superior e central da cidade, com 32 quarteirões.

No Caso 3 o objeto a ser encontrado é um pente, que deve ser levado ao Barbeiro (Barber). Encontre ainda um colar de diamantes e o devolva à Joalheria (Gems), além de encontrar LaFiend e o prender, tudo isto em quatro minutos e nos 64 quarteirões centrais da cidade.

Para o Caso 4 Touché tem 10 minutos para achar, nos 120 quarteirões da parte baixa da cidade, uma sola de sapato, levando-a à Sapataria (Shoe), um selo, devolvendo-o à Filatélica (Stamp) e o vilão LaFiend, entregando-o à Polícia.

Finalmente, no Caso 5, Touché deve encontrar todos os objetos dos Casos 1 a 4, no prazo de 20 minutos e através de todos os 248 quarteirões da cidade.

Estratégias

Como em todo jogo de aventura, fazer um mapa é fundamental, para evitar a repetição de erros. Quadro a quadro, anote a cena encontrada e o que você deve fazer, e vá modificando o mapa conforme ache soluções melhores. Em alguns casos, é melhor encontrar primeiro a evidência e em outros o objeto roubado é prioritário.

Um dos obstáculos mais difíceis é o rato, por sua velocidade. Nos quadros em que você estiver indo para a direita e houver um rato pule logo que entrar no quarteirão. Indo para a esquerda, pule assim que o rato der meia-volta no canto do quadro.

A seguir, você lerá uma seqüência para resolver o Caso 1. Não se contente, porém, com ela. Pode haver um caminho melhor.

1 — Prédio da Polícia. Saia pela direita. 2 —

Atalho da Floresta. Não entrar. 3 — Buraco e suspeito na última janela. 4 — Vasos que caem. 5 — Suspeito na primeira janela. 6 — Pedras que caem. 7 — Suspeito na primeira janela. 8 — O banco. 9 — Um rato e um suspeito na quarta janela. 10 — Um rato e um pássaro. 11 — Suspeito na primeira janela e um pássaro. 12 — Só há um rato. 13 — Suspeito na quinta janela. 14 — Nenhum perigo. 15 — Um buraco e suspeito na última janela. Ele tem o revólver. 16 — Voltar para a esquerda, até reencontrar o atalho. Entrar e pegar, na floresta, a direita. 17 — Um buraco e um pássaro. 18 — Só um pássaro. 19 — Só um pássaro. 20 — A Loja de armas. Prosseguir para a direita. 21 — Um suspeito na primeira janela e um buraco. 22 — Atalho da Cidade. Não entrar. 23 — Um rato. 24 — Nenhum perigo. 25 — O suspeito na segunda janela tem o dinheiro. 26 — Volte até o atalho da Cidade, entre e saia para a direita. 27 — Suspeito na quarta janela. 28 — Nenhum perigo. 29 — O Prédio da Polícia, novamente. 30 — No oitavo quarteirão à direita está o Banco. Deixar o dinheiro, voltar pela esquerda até o Atalho da Floresta, entrar e pegar a esquerda. 31 — Um rato e um pássaro. 32 — LaFiend! Prender o vilão e levá-lo, pegando o Atalho da Floresta no segundo quadro depois do seu esconderijo e virando à esquerda quando entrar na Cidade. Caso encerrado.

DICA ESPECIAL

Se você for atingido por um punhal e perder o objeto encontrado, retorne no seu caminho um ou dois quarteirões, pois os ladrões costumam levar os objetos para o alto de algum casarão.

DE CUBO EM CUBO O SIMPÁTICO Q★BERT DÁ OS SEUS PULINHOS

Criação: não creditada para arcades, da Gottlieb, em 1983
Adaptação: não creditada, pela Parker Brothers, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Adaptado dos arcades da Gottlieb & Co. para o Atari, **Q★bert** chegou a ficar 8 meses à frente dos cartuchos mais vendidos nos Estados Unidos. O jogo é fruto da moda do cubo mágico de Rubik (daí o nome cube-ert), e exige do jogador lógica e reflexos. O objetivo é mudar as cores dos cubos de uma pirâmide, fazendo o simpático **Q★bert** saltar sobre eles.

Se superar as 20 pirâmides — cinco fases com quatro pirâmides cada — você terá "virado" o jogo, pois a contagem retorna a zero ao atingir 100.000 pontos, embora o jogo, daí por diante, permaneça na quinta fase.

A cada quatro pirâmides, a dificuldade aumenta, exigindo mais de um salto sobre os cubos para que os mesmos tenham a sua cor trocada. A cor de destino dos cubos é apresentada nos **Q★berts** de reserva, que aparecem no alto do vídeo, abaixo da contagem de pontos.

Você começa com quatro **Q★ berts**, recebendo mais um após as cinco primeiras pirâmides e, a partir daí, recebe outro a cada quatro pirâmides.

Para complicar o jogo, surgem outros personagens que, quando conseguem impedir o **Q★bert** de saltar fazem com que este, curiosamente, xingue

(observe os símbolos que aparecem no vídeo e preste atenção ao som). Estes personagens são:

a) **Coily** — esta cobra se constitui no principal obstáculo às intenções do **Q★bert**, perseguindo-o por toda a pirâmide. Ela surge quando a bola roxa — que começa a descer do alto da pirâmide — chega à base. A Coily não pode ser tocada pelo **Q★bert**, sob risco de vida deste, a não ser que ele tenha apanhado a bola verde.

b) **Sam** — é o estraga-prazeres do jogo, pois apaga os cubos já pintados. Pode ser detido pelo **Q★bert**, se tocado por ele. Um detalhe a ser observado é que, se necessário repintar um cubo por onde Sam tenha passado, não serão marcados os pontos correspondentes.

c) **Bola Verde** — ajuda o **Q★bert**. Quando o herói pula sobre ela, a Coily e o Sam ficam paralisados por alguns segundos, permitindo que o **Q★bert** se movimente livremente.

d) **Bola Vermelha** — destrói o **Q★bert** se tocar nele durante o percurso pela pirâmide. Ela surge apenas quando a chave de dificuldade está posicionada em A.

Você marca pontos quando pinta um cubo (25 pontos); toca a bola verde (100); detém Sam (300); tira Coily da pirâmide (500); e encerra toda a pintura de uma pirâmide (3.100 pontos).

Estratégias

Primeiro você deve estar atento às exigências de cada fase do jogo, que são as seguintes:

Fase 1 — basta saltar uma vez sobre cada cubo para que este tenha a sua cor trocada. Se o cubo for pisado novamente, a cor não se altera.

Fase 2 — entre a cor de origem e a cor de destino, surge uma cor intermediária, o que exige dois saltos sobre cada cubo. Porém, depois de chegar à

cor definitiva, o cubo não muda de cor se for tocado.

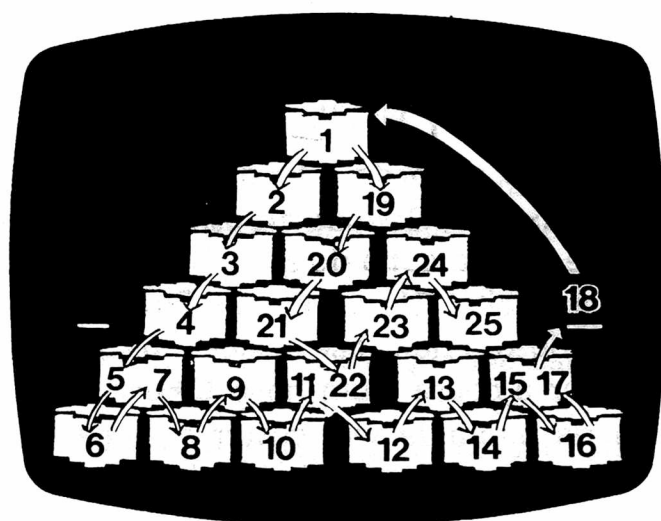
Fase 3 — não há cor intermediária mas, se um cubo já pintado for tocado, a cor original reaparece.

Fase 4 — semelhante à fase 2, só que um terceiro salto fará com que o cubo retorne à cor intermediária.

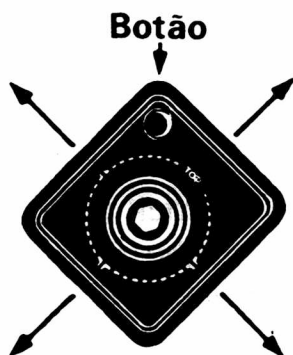
Fase 5 — também igual à fase 2, mas um terceiro salto sobre o cubo já pintado o levará de volta à cor original!!

Procure pintar o maior número de cubos que puder antes que a bola roxa apareça e liberte a Coily. A bola roxa, quase sempre, desce pelo centro da pirâmide. Portanto, movimente o **Q★bert**, inicialmente, pelas laterais da mesma. Para ajudá-lo a fugir da Coily, você conta com os discos voadores que estão nas laterais de cada pirâmide. O seu número varia, conforme a fase, de dois a cinco e, se utilizados quando Coily estiver nas bordas laterais da pirâmide, farão com que ela seja jogada para fora (o mesmo acontecendo aos outros personagens

que, porventura, estiverem em cena), permitindo ao **Q★bert** alguns segundos de liberdade, além de acrescentarem 500 pontos ao seu escore.

Uma das dificuldades do jogo é controlar o joystick, já que os saltos do **Q★bert** são em diagonal, dando a impressão de que o joystick deve também ser movimentado desta forma, o que, na realidade, não ocorre. Os movimentos são para a frente, para trás, para a direita e para a esquerda. Para facilitar, porém, a própria Parker Brothers recomenda que você incline o joystick (veja a ilustração), deixando o botão vermelho para cima. Assim, você poderá mover o joystick na diagonal, seguindo a direção dos cubos.

Cuidado também quando Sam ou a bola verde estiverem saltando para um cubo próximo ao que está Coily. Não tente detê-los, pois os dois trocam rapidamente de lugar com Coily e o **Q★bert**, fatalmente, cairá sobre a cobra. Finalmente, pratique na dificuldade B. Em A, como aparecem as bolas vermelhas, o jogo se torna muito difícil.

Veja na ilustração acima uma sugestão de caminho para a fase 1. Quando chegar no movimento 17, aguarde até que a Coily garanta estar próxima da borda, antes de você pular para o disco.

Botão

Esta é a maneira recomendada de posicionar o joystick para jogar o Q★bert no Atari e compatíveis.

Gatilho

Espere no cubo do alto da pirâmide e deixe Coily se aproximar. Quando ela estiver no ponto de saltar sobre aquele cubo do alto, faça Q★bert pular para fora à direita. Ele cairá, mas Coily será eliminada. O curioso é que você receberá os 500 pontos por eliminar a cobra e um novo Q★bert aparecerá no topo da pirâmide sem custar ao jogador uma vida. Isto pode ser repetido indefinidamente.

DICA ESPECIAL

Observe atentamente o tempo que Coily leva para saltar de um cubo para outro. Com a prática, você facilmente fará com que ela e o **Q ★ bert** troquem de lugar, cruzando-se em pleno salto, quando então nada acontecerá ao nosso herói. Isto o tirará de muitas situações embaraçosas, sendo, às vezes, muito mais útil que os discos voadores.

COMEÇA A AVENTURA DOS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA

Criação: Howard Warshaw, para a Atari, em 1982
Jogadores: um, com joysticks
Memória: 8 Kbytes

Histórias de aventuras sempre tiveram grandes legiões de fãs em todo o mundo. Seria natural, portanto, que os videogames de aventuras também conseguissem atrair a atenção de muitos fãs. Dos poucos jogos surgidos, um dos que mais têm impressionado os videogamers é o **Raiders of the Lost Ark**, por sua incrível complexidade e variedade de telas.

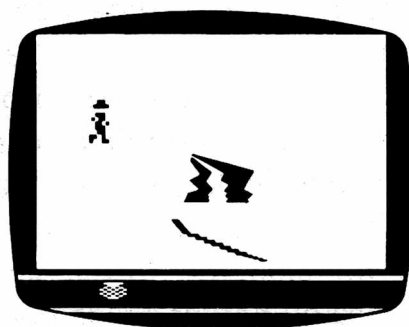
Caçadores da Arca Perdida traz, assim como no filme, a história de Indiana "Indy" Jones, o arqueólogo que sai em busca da bíblica Arca da Aliança desaparecida. Durante a procura, Indy passará por muitos obstáculos, que lhe darão (ou tirarão) pontos. Esta pontuação, no entanto, só aparecerá no final do jogo, de forma simbólica, após Indy achar a Arca ou perder a vida por três vezes.

Como qualquer outro jogo de aventura, Caçadores exige do jogador não só habilidade como raciocínio.

Para jogar o Caçadores você usará os dois joysticks. O joystick direito move Indy nas oito direções normais. Para pegar um objeto, basta Indy passar sobre ele. Os objetos pegos aparecerão no Inventário, uma faixa vermelha na parte inferior da tela. Você pode carregar até seis objetos. Se quiser

pegar mais algum, terá antes que se livrar de outro. O botão vermelho do joystick direito serve para pôr os objetos para funcionar. Por exemplo, se você precisar se defender com o revólver, poderá atirar pressionando o botão. No entanto, com alguns objetos (como o revólver ou o chicote), Indy precisará estar em movimento para o objeto funcionar.

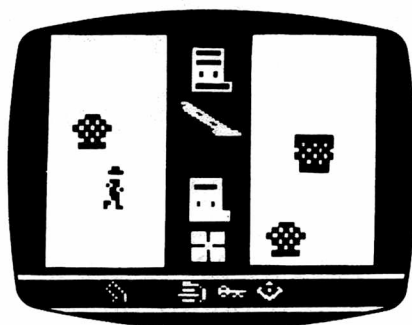
O joystick esquerdo serve para controlar o Inventário. Na faixa vermelha há um ponto branco, controlado pelo joystick esquerdo. Se você não quiser mais um objeto, coloque o ponto branco sob ele e aperte o botão vermelho do joystick esquerdo. O objeto vai desaparecer do Inventário e ser recolocado no lugar de onde foi retirado. Os botões de Difficulty e Game Select não têm função no jogo.

1ª Fase

A Sala de Entrada

A ação começa imediatamente após você ligar o console. Neste momento, surge na tela a imagem de Indy em um pedestal, no Poço das Almas. Aos poucos o pedestal vai abaixando, enquanto a Arca, que está sobre Indy, desaparece e é colocada, aleatoriamente, em algum lugar no Vale do Veneno, debaixo de algum dos platôs de pedra. Em cada jogo, a Arca é escondida em um platô diferente. Quando Indiana Jones chegar à base do pedestal,

aperte o botão vermelho do joystick direito e ele será transportado para a Sala de Entrada. Começam os perigos.

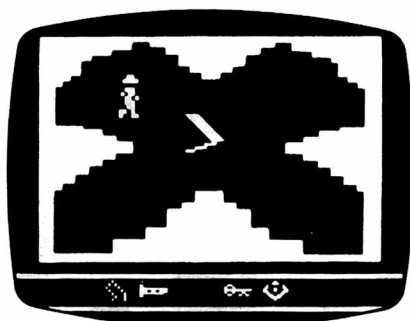
A Sala de Entrada é toda azul, e perto do centro há uma pedra, aparecendo um chicote mais abaixo. A primeira missão de Indiana Jones é pegar este chicote. Cuidado, porém, porque diversas cobras percorrem a Sala de alto a baixo, e podem matar Indy se tocarem nele.

2ª Fase

O Mercado

Como vimos acima, Indiana Jones pegou um chicote na Sala de Entrada. Passando pela parte inferior da tela, Indy entrará no Mercado, o centro de atividade do Egito, onde ele encontrará três cestas, cada uma contendo um ou mais objetos, e dois sheiks: um vestido de preto que vende uma flauta (que serve para deixá-lo imune às cobras e às moscas tsé-tsé) e outro vestido de branco que vende um pára-quedas.

Sem tocar no Sheik preto (para ele não lhe roubar o dinheiro) coloque Indy sobre a flauta. Com o joystick esquerdo, selecione uma bolsa de dinheiro e aperte o botão vermelho, deixando o dinheiro e comprando a flauta. Ainda com o joystick esquerdo coloque o ponto branco sob a flauta e toque-a apertando o botão do joystick direito. Agora, imune às cobras, pegue uma granada na cesta azul e

uma chave na cesta rosa. Espere um pouco e cheque as cestas novamente. Você encontrará um medalhão, que será útil mais tarde para localizar a Arca. Ele parece um círculo com um ponto dentro. Não o perca de jeito algum.

3ª Fase

O Templo dos Anciãos

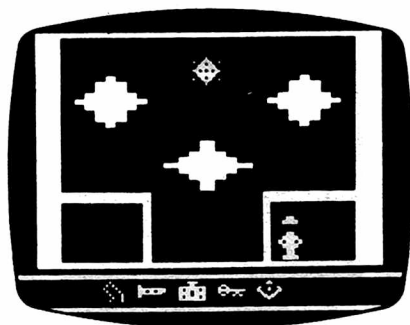
Agora, prepare-se no Inventário para usar a granada, colocando o ponto branco sob ela, com o joystick esquerdo.

Subindo o mercado pelo lado direito, entre novamente na Sala de Entrada, correndo até a metade superior da parede direita. Ainda em movimento, quando estiver bem próximo da parede aperte o botão vermelho do joystick direito para detonar a granada e volte correndo para o Mercado, protegendo-se da explosão.

Pouco depois você poderá voltar à Sala de Entrada, onde encontrará um enorme rombo na parede, causado pela granada. Através deste buraco, você e Indy conseguirão entrar no Templo dos Anciãos. Entre lá, mas cuidado com as cobras. Desça em diagonal para a direita, pegando no caminho o relógio (no Inventário ele parecerá com um "pote com tampa"). Atravesse a passagem inferior direita, e Indy chegará à Sala da Luz Brilhante. Mas, céus! Indiana Jones foi aprisionado em uma cela! Como sair dela?

4ª Fase

Indiana Jones precisará usar o seu poderoso chicote para escapar. Diversas chicotadas na parede quebrarão os tijolos, abrindo brechas para a fuga de Indy. Cuidado, porém, para não tocar nas paredes com o corpo, pois os buracos desaparecerão.

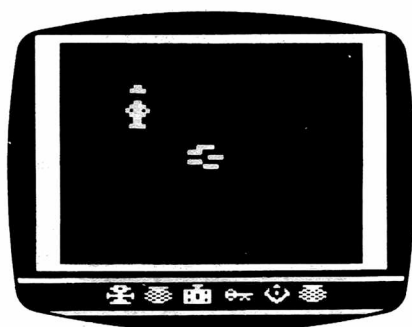
Aqui, na verdade, há dois macetes: Indy pode descer o seu corpo um pouco para baixo da tela.

A Sala da Luz Brilhante

Assim, fica mais fácil e rápido abrir o buraco na parte baixa da parede, com o tamanho suficiente para a cabeça do professor aventureiro passar por baixo. Outro macete é fazer Indy ficar andando de um lado para outro da cela rapidamente, pois uma passagem secreta pode aparecer.

Saindo da cela, Indiana deve se dirigir à parede direita da Sala, na altura do grande bloco azul, para atravessá-la e chegar à Sala dos Tesouros. Um toque, porém, nos blocos azuis ou no brilhante Guardião Móvel, e o herói novamente será colocado na cela.

5ª Fase

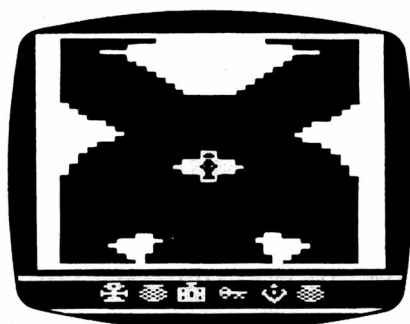
Indiana Jones chegou à Sala dos Tesouros. Você verá no meio da Sala um monte de moedas, que poderão ser pegas sem perigo até seis vezes

(lembre-se que Indy não pode carregar mais que seis objetos no Inventário). No entanto, se Indiana pegar qualquer outro tesouro, na hora de sair será transportado de volta para a cela da Sala azul. Como Indy precisará pegar um tesouro — o Ankh, símbolo egípcio da vida (parece uma cruz com um furo no alto) —, o melhor é deixar esta proeza para o final. O Ankh aparece no canto superior direito, o Chai abaixo do local das moedas e a Ampulheta no centro direito.

A Sala dos Tesouros

Pegue as moedas passando sobre elas. Uma cobra e um tesouro surgirão. Se for o Ankh, porém, dará para pegar pois você ainda tem o chicote para escapar da cela. Acontece que você precisará de mais um saco de moedas. Para conseguir, volte à Sala da Luz Brilhante pela parede esquerda da tela, e retorne logo à Sala do Tesouro. Para pegar o segundo monte de moedas, desfaça-se do chicote, usando o joystick esquerdo. Se até então você não tiver conseguido o Ankh, fique saindo, entrando na Sala e trocando moedas até ele aparecer. Após pegá-lo, você deverá ter dois sacos de moedas, o medalhão, o Ankh, o relógio e a chave.

Volte à Sala da Luz Brilhante, e garanta ser novamente preso. Só que agora coloque o ponto branco sob o Ankh e aperte o botão do joystick direito. Como um passe de mágica você será transportado para o Campo dos Platôs.

6ª Fase

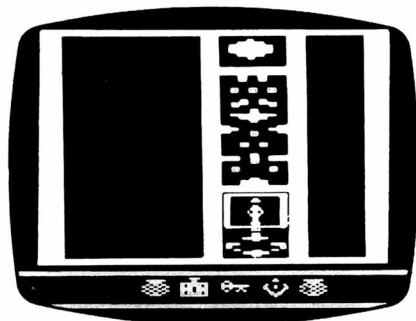
Depois de ser transportado, Indiana Jones ganha um pontinho girando em volta dele. Este ponto funciona como um gancho na ponta de uma corda, que se afasta ou se aproxima de Indy conforme você move o joystick para frente ou para trás. Você o usará para transportar Indiana de platô em platô, pressionando o botão vermelho direito quando o pontinho estiver sobre o platô desejado. Se você errar e Indy começar a cair, aperte o botão novamente e ele retornará ao primeiro platô.

O Campo dos Platôs

Usando o gancho, leve Indiana Jones descendo até o platô mais central do fundo do Campo dos Platôs. Livre-se do Ankh, centralize-se bem no platô e desça para a sala abaixo.

O caminho é estreito. Cuidado para não cair. Coloque o ponto seletor na chave e continue descendo até ver o mapa no centro da tela. Quando vir, coloque-se no centro exato da faixa estreita que leva à área de mapas e tire o ponto seletor fora da chave. Atenção: se você fizer isto antes de estar bem centrado, Indy cairá!

7ª Fase

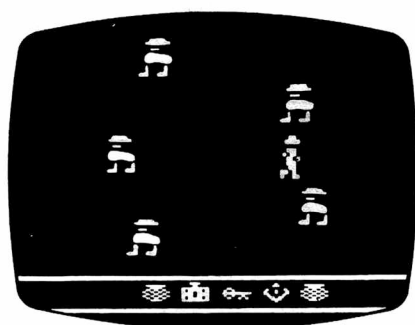
Você percebe que chegou ao fim da descida quando surge na tela, do lado direito, a imagem do

mapa. Você está na Sala dos Mapas. Ande com Indy para a direita até ficar exatamente centrado, após o que você poderá tirar o ponto seletor da chave e transferir a seleção para aquele relógio que você havia pego no Templo dos Anciãos.

A Sala dos Mapas

Use o relógio pressionando o botão do joystick direito. Quando o ponteiro do relógio chegar ao "12", o sol brilhará e seu reflexo no medalhão revelará no mapa em que platô está enterrada a Arca Perdida. Por isso, prepare-se para, pouco antes de o sol brilhar, colocar o ponto seletor com o joystick esquerdo no medalhão. Na hora certa, um ponto brilhante surgirá no mapa. Lá estará o tão procurado platô. Memorize bem a sua localização. Lembre-se que o herói surge no platô exatamente abaixo do grande platô em forma de disco voador. Compare o mapa com aquela tela do Campo dos Platôs da 6ª fase. Note que no Campo dos Platôs a imagem continua também para cima da tela. Agora começará a fase mais difícil da aventura: a perigosa caminhada até o platô. Você resistirá?

8ª Fase

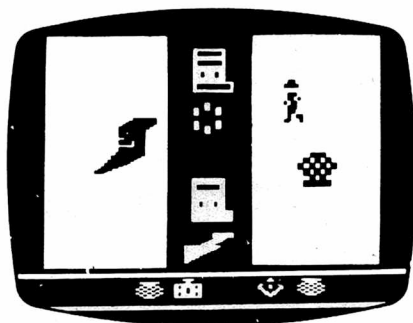
Depois de descobrir em que platô está a Arca Perdida, Indiana Jones pode sair da Sala dos Mapas, colocando novamente o seletor na chave e retor-

nando, pela esquerda, ao caminho estreito por onde havia vindo. Descendo o caminho, Indy chegará à perigosa Sala Negra, onde ladrões encapotados movem-se de um lado para o outro. Cada vez que Indy tocar em um deles ou for tocado perderá um objeto. A Sala Negra tem três zonas em que não se vê nada. Indy entrará na Sala por uma destas zonas, ao alto da tela. Mova-o imediatamente para a direita e vá desviando dos ladrões, subindo e descendo para não ser tocado, até chegar à base direita da Sala Negra, onde há uma passagem secreta para o Mercado Negro.

A Sala Negra

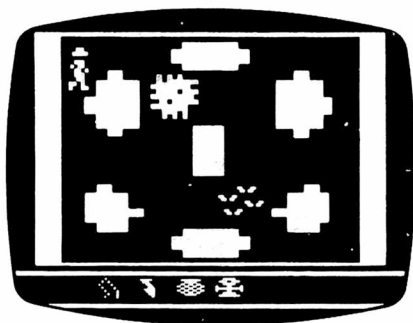
Chegando naquele canto mova o joystick para a esquerda e para a direita sem parar (apenas evitando o ladrão de baixo), ao mesmo tempo puxando-o para trás, como se estivesse forçando a passagem. Você sairá no Mercado Negro. Tomara que pelo menos os ladrões não tenham levado nenhum dinheiro de Indiana, pois uma pá custa muito caro em um lugar como aquele.

9ª Fase

Se você tomou cuidado com os ladrões da Sala Negra, ainda deverá ter no seu Inventário duas cestas de dinheiro. Sorte sua, pois esta é exatamente a quantia que Indiana Jones terá que pagar pela indispensável pá que lhe permitirá escavar o platô em busca da Arca Perdida.

Coloque Indiana sobre a pá e, com o joystick esquerdo, desfaça-se das duas bolsas de dinheiro. Elas passarão para o Sheik mercador e a pá passará a integrar o seu Inventário. Se quiser, agora, pode se livrar do relógio e do medalhão. Eles não serão mais necessários. Ainda no Mercado Negro, cuidado com o Doido Varrido. Ele matará quem cruzar o seu caminho.

O Mercado Negro

Conseguida a pá, procure no alto da parede direita uma porta. Entre nela para voltar ao antigo Mercado. Pena que agora Indy esteja completamente duro . . .

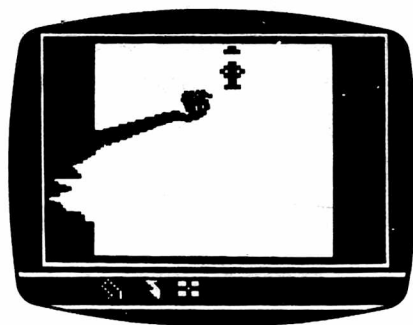
10ª Fase

A Sala da Aranha

Indiana Jones agora deve voltar à Sala dos Tesouros para pegar novamente o Ankh e mais dinheiro para comprar o pára-quedas. Faça o mesmo caminho do início do jogo, pegando o chicote na Sala

de Entrada. Se a porta do Templo estiver fechada, abra com o chicote. O retorno ao Mercado é perigosíssimo: você deve encontrar uma brecha no canto superior esquerdo da Sala da Luz Brilhante indo parar na Sala da Aranha, cuidando para não ser picado pelas moscas tsé-tsé ou pela aranha. Você sairá no Templo, após passar por uma saída no lado esquerdo e central da Sala da Aranha. A porta inferior esquerda do Templo dá para o Mercado e a superior para a Sala de Entrada.

No Mercado, compre o pára-quedas com o dinheiro. Então, coloque o seletor esquerdo no Ankh e pressione o botão direito para se teletransportar até o Campo dos Platôs. Você está quase chegando à Arca Perdida.

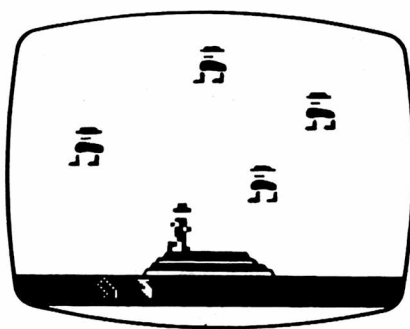
11ª Fase

Nestas alturas da aventura, você já deve ser um craque no controle dos dois joysticks ao mesmo tempo. Ainda bem, pois agora chegou a fase dificílima do jogo.

A Queda do Platô

Indiana Jones, usando o Ankh, voltou ao Campo dos Platôs, para se dirigir ao platô indicado pelo raio de sol na Sala dos Mapas. Usando o ponto-gancho giratório, leve Indy até o platô correto. Chegando, livre-se do Ankh e coloque o ponto seletor no pára-quedas. Respire fundo e pule fora

do platô. Imediatamente pressione o botão direito para abrir o pára-quedas e vá controlando a queda de Indy. Logo abaixo você verá um galho de árvore com um buraco abaixo dele. A meta é conseguir que Indy seja "sugado" pelo buraco, entrando no interior do platô, onde estará a Arca Perdida. Treine para, quando saltar de pára-quedas, ir desviando levemente para a esquerda, para passar rente ao galho. Quando estiver na altura do galho, puxe fortemente o joystick para a esquerda e Indiana conseguirá ser sugado.

12ª Fase

Da última fase para cá, todo cuidado é pouco. No final da fase anterior, você já deve estar preparado para se livrar rapidamente do pára-quedas assim que passar pelo buraco na encosta do platô. Indiana Jones cairá na Sala da Laje, que está repleta de ladrões iguais aos da Sala Negra, que roubarão a pá e outros objetos de Indy se nele tocarem. No solo o pára-quedas impede a fuga de Indy. Por isso, durante a queda do platô, se você sentir que vai conseguir entrar pelo buraco, assim que começar a ser sugado pressione o botão vermelho esquerdo, para se livrar do pára-quedas.

A Sala da Laje

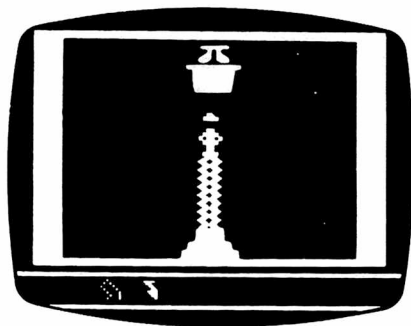
Se Indy tiver a pá roubada, poderá sair subindo pela borda superior da tela. Ele cairá no abis-

mo e surgirá no Pântano, onde um ladrão de capa preta e moscas tsé-tsé o atacarão. Se Indy tiver um revólver pode atirar no ladrão. Se não, o melhor é tentar fugir pelo alto da tela, reaparecendo no Mercado, de onde terá que recomeçar a aventura.

Na verdade, se você estiver de posse do revólver na Sala da Laje e algum ladrão roubar a pá de Indiana Jones, vá até o monte e dispare um tiro. A pá reaparecerá.

No interior do platô, então, desvie-se dos ladrões até atingir, na base da tela, a laje que cobre a entrada do Poço das Almas, onde está a Arca. Coloque o ponto seletor na pá e comece a cavar passando com Indy de um lado para outro da laje, pressionando ao mesmo tempo o botão vermelho direito. Se você realmente estiver no platô certo, a laje começará a diminuir de altura e, de repente, você cairá no Poço das Almas.

Céus! O que é aquilo no alto do Poço?!

Final

O Poço das Almas

Se, no Poço das Almas, você conseguiu ver alguma coisa no alto da tela, parabéns. Aquilo é a cobiçada Arca da Aliança Perdida. Se não, pode ter certeza que você escolheu o platô errado na 11ª fase, quando Indy retorna ao Campo dos Platôs.

Ao achar a Arca, o professor Indiana Jones aparece, então, no pedestal, elevado por uma estrutura pantográfica (como das grades de elevador).

A altura deste pedestal é que determina o número de pontos alcançados, sendo cada "anel" ou "degrau" da estrutura um ponto. Diz a lenda que, em pontuações muito altas, quando o pedestal fica muito próximo da arca, surge na tela uma assinatura especial. Você conseguirá encontrá-la?

A aventura terminou. Mas isto não significa que você não possa fazer mais pontos, conseguindo algum outro trajeto mais eficiente. Por exemplo, se você acha que consegue se defender bem das cobras no começo da aventura, sem precisar usar a flauta, compre direto o pára-quedas do sheik branco no Mercado, na segunda fase do jogo. Assim, quando chegar à 10ª fase e Indy tiver que voltar à Sala dos Tesouros para pegar novamente o Ankh, ele poderá se teletransportar direto ao Campo dos Platôs sem precisar voltar ao Mercado nem passar pela perigosa Salá da Aranha.

AVENTURE-SE PELA SOLUÇÃO DO ENIGMA DA ESFINGE

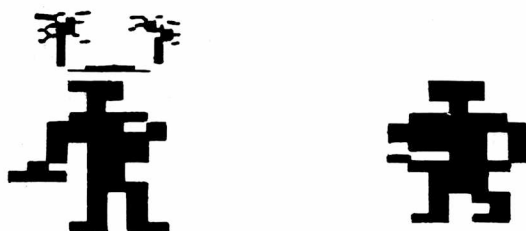
Criação: Bob Smith, para Imagic, em 1982
Jogadores: um, com joysticks
Memória: 8 Kbytes

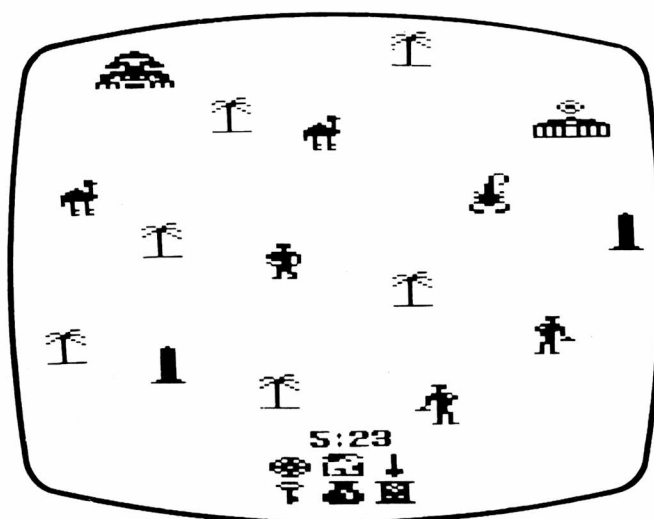
R**iddle of the Sphinx** é um jogo de aventura que tem muito para agradar os inúmeros amantes do gênero no Brasil. Neste cartucho, a ação se passa no Egito antigo, que está enfrentando uma maldição do deus Anubis. Para libertá-lo, o Príncipe, Filho do Faraó e Herdeiro do Egito, deve cruzar a pé o Vale dos Reis no deserto, solucionar diversos enigmas e alcançar o Templo de Ra levando preciosos tesouros. Chegando com a oferenda certa, Ra libertará finalmente o Egito da praga de Anubis.

O Príncipe caminha armado apenas de uma funda e incontáveis pedras. Com ela, o Filho do Egito combaterá ladrões do deserto e mortíferos escorpiões. No caminho, ele encontrará mercadores nômades. Alguns lhe darão presentes e artefatos úteis para a sua jornada. Outros, porém, o roubarão.

Aproximando-se dos monumentos sagrados — Pirâmides, Templos ou a misteriosa Esfinge —, o Príncipe deverá fazer oferendas. Se elas estiverem corretas, os deuses lhe retribuirão com mais força interior (e pontos), além de novos tesouros, inestimáveis para quando ele alcançar o templo de Ra. Com as oferendas erradas, porém, o Príncipe poderá até não mais seguir viagem.

Quando o jogo começa, o Príncipe aparece na base da tela, imediatamente acima do escore. O

joystick esquerdo comanda os seus movimentos em qualquer direção. Com o botão vermelho ele pode usar a sua funda e atirar pedras para frente (elas só saem nessa direção). O joystick direito controla as posses do Príncipe, que aparecem logo abaixo do escore, na base da tela. Com o joystick direito você pode posicionar uma caixa preta sobre o objeto, tesouro ou artefato que o Príncipe quiser usar. Enquanto a caixa preta estiver sobre o objeto ele estará ativo e poderá ser usado (você verá como mais adiante). Para desfazer-se do objeto, puxe o joystick direito em sua direção enquanto mantém o botão vermelho direito apertado. Ele desaparecerá.

Em **Riddle of the Sphinx**, a situação do jogador é avaliada também pelo tempo decorrido durante a aventura, pela força interior conquistada pelo Príncipe, e pelos níveis de sede e de ferimentos que o Filho do Faraó tiver. Quanto mais tempo passa e mais o Príncipe caminhar, mais sua sede aumentará. Com isso, a sua velocidade se tornará mais lenta, fugindo com mais dificuldade dos inimigos e não mais conseguindo atirar pedras a distância. Felizmente, no Vale dos Reis existem seis oásis onde o Herdeiro do Faraó poderá matar sua sede. Para isto, o Príncipe deverá se aproximar do oásis por baixo até tocar a água que fica entre as palmeiras. Quando tiver satisfeito a sua sede, um sino tocará e o Príncipe terá recuperado sua força e vitalidade. Para saber o nível de sede do Príncipe, coloque a chave Color/Black & White em Black & White. O número que aparecer à direita representará a sede.

Os ferimentos também diminuem a velocidade do Príncipe. Ele se fere da seguinte maneira: roubado por um ladrão (1 ferimento), atingido por uma pedra (1 ou 2 ferimentos, dependendo do nível de dificuldade do jogo), mordido por um escorpião (2 ferimentos) e tocado pelo deus mau Anubis (3 ferimentos). Se ficar muito ferido, o Príncipe morre e o jogo acaba. O tempo, porém, dizem, cura qualquer ferida. Assim, se o Príncipe conseguir ficar algum tempo sem ser atingido, terá seus ferimentos curados. Para saber o nível de ferimentos do Príncipe, faça como no caso da sede. O número à esquerda indica os ferimentos.

A força interior do Príncipe é afetada de diversas maneiras, que serão conhecidas no decorrer destas regras. Para saber o escore de força interior, coloque a chave Color/Black & White em Color e a chave Difficulty direita na posição B.

No Vale dos Reis, o Príncipe encontrará inúmeros camelos, obeliscos e palmeiras. Eles são inofensivos e podem até servir de escudo ou esconderijo numa defesa ou em um ataque, pois tanto as pedras do Príncipe como as dos ladrões não conse-

guem atravessá-los. Os ladrões são um perigo constante no deserto. Além de atirarem pedras que ferem o Príncipe, roubam dele alguma de suas posses se nele encostarem. No entanto, caso acerte-os com uma pedrada o Príncipe ganha 60 pontos de força interior.

Os escorpiões também são muito perigosos, pois além dos 2 ferimentos causados ao Príncipe ainda lhe retiram 20 pontos de força interior. Quando atingidos por uma pedra, dão ao Filho do Faraó 60 pontos de força interior.

Os mercadores nômades dão — ou roubam — objetos úteis ao Herdeiro do Egito. Para negociar com eles, o Príncipe deve se aproximar por baixo e tocá-los. Quando a transação acontecer, um som se ouvirá, e a relação de posses na base da tela será alterada, aparecendo ou desaparecendo uma posse. O Príncipe não deve, em qualquer circunstância, atingir um mercador nômade com uma pedrada. Se o fizer, mesmo acidentalmente, perde 80 pontos de força interior.

Se você quiser no jogo muitos ladrões e escorpiões rápidos, coloque a chave Difficulty esquerda em A. Para poucos ladrões e escorpiões lentos, deixe-a em B.

Divindades e Tesouros

Durante sua viagem pelo Vale dos Reis, no jogo **Riddle of the Sphinx**, o Príncipe também encontra duas divindades: Isis, a deusa da fertilidade e da maternidade; e Anubis, deus da terra dos mortos e fiel guardião das tumbas. A deusa Isis é sempre bem-vinda, pois é capaz de matar a sede e curar os ferimentos do Príncipe, além de, algumas vezes, ainda presenteá-lo com preciosos tesouros. Para conseguir as bênçãos de Isis o Filho do Faraó deve aproximar-se dela por baixo, como que beijando seus pés. Um sino soará então.

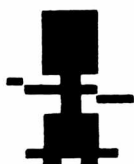
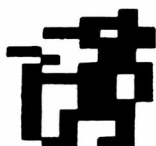
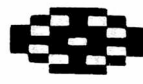
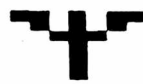
Já Anubis deve ser evitado pois um simples toque do deus retira 20 pontos de força interior do Príncipe, causando-lhe inclusive 3 ferimentos. De qualquer maneira, atingir Anubis com uma pedra seria um sacrilégio imperdoável. Se ele ou Isis forem atingidos, o Príncipe perderá preciosos 77 pontos interiores.

Agora que você já conhece os seres vivos e os deuses com quem o Herdeiro do Faraó se deparará no deserto, poderá saber que objetos e tesouros serão encontrados no trajeto, principalmente trazidos pelos mercadores nômades.

O Príncipe começa a sua missão praticamente sem nada. Normalmente, nestas fases, os mercadores dão objetos e não tiram. Um dos primeiros a surgir é o Escudo, que se estiver selecionado pela caixa preta será capaz de proteger o Príncipe de pedras atiradas pelos ladrões durante um bom tempo. Depois de algumas pedras, porém, o Escudo ficará imprestável e desaparecerá. Outro objeto útil é o jarro. De posse dele, o Príncipe não precisará procurar um oásis para matar a sede. Colocando sobre ele a caixa preta e pressionando o botão vermelho do joystick direito a sede passará, mas o Jarro, usado, desaparecerá.

O Príncipe também poderá ganhar uma Folha de Tanino. Esta planta tem propriedades curativas e conseguirá cicatrizar até os mais sérios ferimentos do Filho do Faraó. Infelizmente ela só pode ser usada uma vez e desaparecerá após. Um Cajado também está entre os objetos negociáveis com os mercadores. Este Cajado é mágico e possui poderes não revelados pelo criador de **Riddle of the Sphinx**, que apenas diz que o Príncipe não deve deixar de forma alguma que ele seja roubado.

O último objeto útil é uma Espada, que dá ao Príncipe o poder de cavar no deserto em busca de tesouros mais preciosos. O Príncipe pode cavar e andar ao mesmo tempo, bastando para isto que você

coloque a caixa preta sobre a Espada, mantenha o botão vermelho direito pressionado e ande com o joystick esquerdo. Assim que o Príncipe encontrar um tesouro, a Espada desaparecerá do local das posses, sendo substituída pelo tesouro. Enquanto cava, o Herdeiro do Egito deve tomar muito cuidado, pois estará totalmente vulnerável aos ataques inimigos.

Os tesouros são, sem dúvida, os bens mais preciosos nesta aventura. Além de poderem se transformar em oferendas aos deuses e monumentos,

têm poderes mágicos extremamente úteis ao Príncipe. Os tesouros podem ser conseguidos com os mercadores, através da deusa Isis ou encontrados durante as escavações. Para fazer uso de seus poderes, basta colocar a caixa preta sobre eles. Outra grande vantagem dos tesouros é que eles não desaparecem quando usados. Eles funcionarão tantas vezes quanto o Príncipe desejar. No entanto, podem ser roubados pelos ladrões e pelos mercadores nômades.

Estes são os tesouros mais conhecidos: o Disco de Ra (nenhuma relação com os long-plays da Baby Consuelo), que cura qualquer ferida; o Cálice, que mata a pior sede; o Colar, que protege o Príncipe das pedras e dos escorpiões; e o Cetro, que dá ao Filho do Faraó uma velocidade maior, imune aos efeitos da sede ou dos ferimentos.

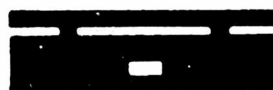
Alguns outros tesouros também aparecem, mas seus usos ainda não estão muito claros, apesar de parecerem valiosos. São eles: o Papiro, a Coroa, o Ankh (símbolo egípcio da vida), a Chave e as Três Tábuas, contendo as imagens que parecem ser do Ibis, do leão e de um inseto. Caso os encontre, talvez seja interessante mantê-los, pois poderão ser úteis nas oferendas aos templos e monumentos sagrados.

Enigmas

Antes de sair do palácio de seu pai, à beira do Nilo, o jovem Príncipe consultou o Astrólogo Real, para receber alguns conselhos. E o primeiro dado pelo Astrólogo foi de que o Príncipe sempre fizesse alguma oferenda nos locais sagrados, como nas pirâmides, no ninho da Fênix, nos Templos de Isis e Anubis, na Esfinge e no Templo de Ra. Saber o que ofertar é algo que nem o Astrólogo Real poderia dizer. No entanto, ele recomendou que, antes de se aproximar do templo ou do monumento sagrado, o Príncipe já colocasse a caixa preta sobre o objeto a

ser ofertado. A seguir, chegasse reverentemente ao local, por baixo, até encostar na sua parte central. Se a oferta for incorreta, não será aceita e o Príncipe perderá 20 pontos de força interior. Mas se tiver sido escolhida a oferenda correta, o objeto desaparecerá da relação de posses, podendo mesmo ser substituído, como uma retribuição dos deuses, por um tesouro mais valioso. Além disto, o Filho do Faraó receberá incríveis 500 pontos de força interior.

Os mais preciosos conselhos do Astrólogo, na verdade, foram as mensagens crípticas sobre cada um dos locais sagrados. Seguramente, entre tais palavras estão as pistas que permitirão encontrar a oferenda correta para cada local. Conheça as palavras do Profeta:

Sobre a Pirâmide: "Raros presentes esperam por aquele que destrancar o antigo mistério das Pirâmides."

Sobre a Fênix: "O pássaro de fogo, recém-surgido de suas próprias cinzas, pode provê-lo da chave ao enigma que você procura solucionar. Você saberá que presente oferecer se desenrolar e ler os escritos do seu coração."

Sobre o Templo de Isis: "Doce Isis, deusa de tudo o que existe de bom. Seu Templo no deserto é como uma preciosa jóia na coroa egípcia. Ofereça a ela um presente digno de uma Imperatriz."

Sobre o Templo de Anubis: "Templo que parece um túmulo, lar subterrâneo da Morte. Você encontrará sua chave no círculo que não termina, sinal do eterno renascimento da vida."

Sobre a Esfinge: "Maravilha impenetrável! Encontre a oferenda que ela exige e você terá solucionado o seu enigma. Um pássaro pode voar mais longe, um escaravelho rastejar mais tempo, ou um leão, rugir mais alto — ó Filho do Egito, vá atrás deles! Tudo está escrito. Eterno como nas pedras."

Sobre o Templo de Ra: "Ra tem tudo. Que necessidade Ra tem de riquezas? Ao contrário, dê para ele aquilo que sustenta mas não tem sustentação; aquilo que caminha distâncias sem ter pernas; aquela companhia na qual você confia e se apóia, mas que nunca pensou em chamar de amigo."

Assim falou o Profeta.

Mas não disse tudo. É preciso lembrar que o Templo de Ra só deve ser procurado após o Príncipe passar por todos os outros monumentos sagrados, pois Ra é a fonte maior da luz e da vida. Ra aceita como presentes todos os objetos e tesouros que ficaram com o Príncipe até o fim da jornada. Antes, porém, é preciso que se lhe faça a oferenda correta, sob pena de o Filho do Faraó perder 20 pontos de força interior. Sendo feita a oferenda certa, Ra recompensa o Príncipe com o fim da maldição de Anubis e 500 pontos de força interior. A cada presente ofertado a seguir no Templo de Ra o Príncipe receberá 700 pontos de força interior. Após a última oferenda o jogo acaba e o Príncipe — e você que jogou com ele — poderá saber quantos pontos de força interior conseguiu acumular.

Riddle of the Sphinx tem três variações, selecionáveis pela chave Game Select. O número da variação escolhida aparecerá em uma caixa preta do lado esquerdo da base da tela, antes de o jogo começar.

A variação 1 é a mais fácil. O Príncipe começa a jornada já portando um Escudo. Ao final, Ra aceitará todos os presentes, sem exigir uma oferenda prévia.

Na variação 2, a Esfinge não deixará o Príncipe passar sem a oferenda correta, que lhe dará 500 pontos de força interior. O Templo de Ra também exigirá uma oferenda prévia à entrega dos demais tesouros. Aqui, da mesma forma, o Herdeiro do Egito começa a busca portando um Escudo.

A variação 3 é o desafio supremo. O Filho do Faraó deverá fazer duas oferendas para a Fênix, para o Templo de Isis e para o Templo de Anubis. O primeiro destes objetos ou tesouros apenas satisfará aos deuses e dará ao Príncipe 500 pontos de força interior. Mas só o segundo objeto conseguirá eliminar a barreira que impede a passagem do Príncipe por cada um daqueles locais sagrados. O Astrólogo Real, Profeta do Egito, forneceu ao Príncipe a seguinte pista:

"O primeiro está enraizado no alívio;
O próximo jorra e é jorrado da terra;
O último dos três é um ornamento
que você brande quando vai à guerra."

Após superar aqueles três locais sagrados, o Príncipe ainda terá que acertar a oferenda da Esfinge para poder prosseguir e chegar ao Templo de Ra, que não dispensará a oferenda prévia. Nesta variação, o Príncipe inicia a ação portando a sua Espada.

Isto é tudo o que você precisa saber para começar a jogar a aventura de **Riddle of the Sphinx.** Cabe a você agora descobrir onde e como conseguir cada um dos objetos e tesouros necessários para completar a jornada e alcançar altos pontos de energia interior.

Ra!

NÃO HÁ VOLTA NESTA MISSÃO PERIGOSA PELO RIO SEM FIM

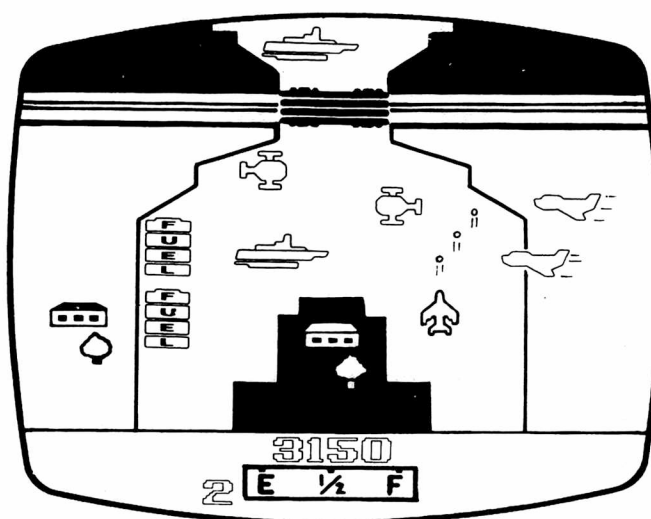
Criação: Carol Shaw, para Activision, em 1982
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Quando um jogo tem versões para vários sistemas, pode garantir que ele é muito bom. Este é o caso de **River Raid**, um clássico do Atari hoje também indispensável na biblioteca de jogos do ColecoVision e do Intellivision.

River Raid é perfeito porque é bonito, bastante desafiante e simples de se entender. Você comanda um avião que deve sobrevoar um extenso rio repleto de perigosos inimigos que querem impedir a sua missão: destruir todas as pontes ao longo do chamado Rio Sem Volta.

O seu caminho é obrigatoriamente para frente, e você voa tão baixo que, se passar dos limites do rio, choca-se com as suas margens. O joystick para frente acelera o seu avião e para trás reduz a velocidade. O botão vermelho dispara os seus mísseis um a um ou continuamente, se você deixar o botão pressionado. Se a sua chave de dificuldade estiver em "A" os mísseis sairão retos. Em "B" você pode controlá-los após o disparo, usando o joystick. **River Raid** ainda possibilita a participação de dois jogadores que se alternam quando um jato é destruído.

Para complicar a missão ainda mais, o seu avião vai gastando combustível ao longo do percurso, precisando reabastecer nos tanques "FUEL" existentes no rio, passando sobre eles. A indicação do

nível de sua reserva está no painel abaixo da marcação de pontos, variando entre cheio ("F", de "Full") e vazio ("E", de "Empty"). Quando o nível do seu tanque está perigosamente baixo, uma sirene avisa você da situação. Destruir uma ponte lhe dá o direito de passar a uma nova fase do rio e ganhar 500 pontos. O navio vale 30 pontos, o helicóptero 60, o tanque de combustível 80 e o jato 100. Você começa o jogo com três aviões de reserva, ganhando um adicional a cada 10 mil pontos, até o máximo de nove jatos. O jogo acaba só quando a pontuação chega a um milhão, quando os seis dígitos da tela são substituídos por seis exclamações (!!!!!!).

Estratégias

Lembre-se sempre que o seu objetivo é destruir a ponte, para ganhar mais pontos e prosseguir na missão. Assim, não se arrisque por um simples navio. Toda vez que você jogar, os inimigos e tanques aparecerão nos mesmos lugares. Com o tempo, e boa memória (ou desenhando um mapa), você conseguirá prever as suas aparições. Segundo vá-

rios videogamers, nas bifurcações o lado esquerdo traz menos inimigos e mais tanques de combustível.

Voe em velocidade normal, acelerando ou reduzindo apenas nas fugas ou nas fases em que os tanques estiverem rareando. Não adianta economizar tiros nos tanques achando que assim aparecerão mais depois. O segredo aqui é passar lentamente sobre eles, para recarregar mais, e disparar quando estiver sobre a letra "F", ganhando também os seus pontos. As fases com menos tanques vão de 100 mil a 150 mil e de 500 mil a 700 mil. Nestas fases, o negócio é correr, preocupando-se menos em acertar inimigos.

DICA ESPECIAL

Quando você já estiver com nove aviões de reserva e bem próximo de marcar mais 10 mil pontos, o melhor é se suicidar (de preferência chocando seu avião na ponte). Assim, você reporá logo o seu nono avião e ainda conseguirá descansar um pouco as mãos. Se prosseguir, você não ganha o avião extra e corre o risco de, se perder algum, ter que marcar mais quase 10 mil pontos para ganhar outro.

UMA GUERRA ELETRÔNICA DE PODEROSOS TANQUES-ROBÔS

Criação: Alan Miller para Activision, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

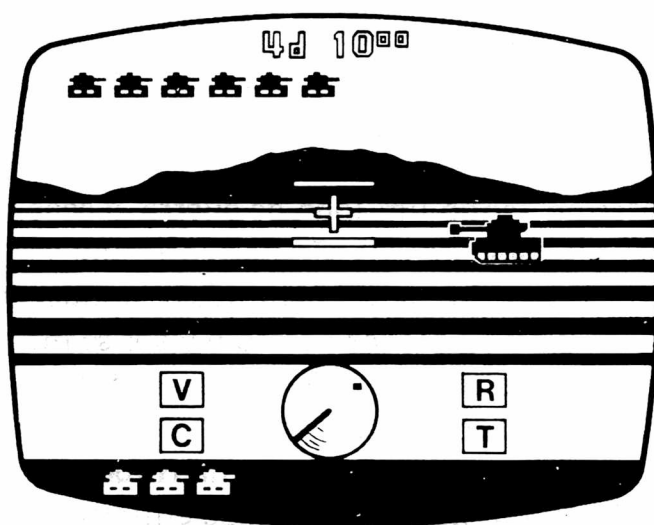
Pânico no Exército americano! Sofisticados tanques-robôs inimigos estão avançando através do país e somente você, controlando remotamente um exército de outros tanques-robôs aliados, será capaz de vencê-los. Esta é a história de **Robot Tank**, um dos mais sofisticados videogames já criados até hoje para o Atari.

Mesmo sendo um jogo de guerra, a ação não é feérica. Os movimentos são bastante simples: com o joystick para frente ou para trás o tanque avança ou recua, e para os lados não só o visor se move como também os tiros depois de disparados, como se fossem teleguiados. Para disparar o tiro, basta apertar o botão vermelho. O que torna **Robot Tank** um jogo diferente é que o seu tanque enfrenta o inimigo 24 horas por dia, e o dia realmente muda através do visor, colocando você, com o passar do tempo, em cenários noturnos, dias nublados, tempestades de neve e de chuva que deixam o chão congelado ou enlameado, e outras situações que vão dificultar a sua ação. E o mais fascinante é que no painel logo abaixo do visor do seu tanque, quatro indicadores luminosos monitoram os elementos vitais do equipamento, que podem ser destruídos quando o tanque é atingido parcialmente ou de raspão pelo inimigo. Eles são os seguintes:

V – Vídeo: é o que permite a você visualizar a cena fora do tanque. Se pifar, você não conseguirá mais enxergar o inimigo.

C – Canhões: felizmente eles não quebram completamente. Sendo atingidos, o que eles perdem é a confiabilidade, e podem falhar quando você mais precisar.

R – Radar: controla o radar central do painel. Sem ele, só lhe sobrará o vídeo para acompanhar o inimigo.

T – Tração: se a lagarta for atingida, a mobilidade do tanque sofre, chegando à parada total em solo congelado.

Estes elementos vitais, quando danificados, não mais poderão ser consertados enquanto o tanque estiver em ação. Você só reencontrará as funções quando o seu tanque for atingido frontalmente e você perdê-lo, pois aí ganhará um tanque novo, com os equipamentos intactos. Aliás, você inicia o jogo com um **Robot Tank** ativo e três de reserva. A cada esquadrão de 12 tanques inimigos destruído você ganha um **Robot Tank** extra, até o máxi-

mo de 12, que aparecerão na base da tela. Os tanques destruídos vão aparecendo logo abaixo da contagem de dias e horas do alto da tela. Quando se completa um esquadrão eles são substituídos por um quadrinho com o número 12 escrito dentro. Esta é a contagem real de pontos no **Robot Tank**, sendo que o relógio apenas serve para você acompanhar quando o dia está para clarear ou escurecer, e quantos dias você conseguiu agüentar. Para seu controle, a pontuação máxima é de 144 tanques inimigos, mas se você destruir pelo menos 48 pode se considerar muito bom no jogo.

Estratégias

Aprenda a movimentar o seu tanque com segurança no campo de batalha, tomando como parâmetros as riscas horizontais do solo e as montanhas do fundo. Conheça bem a velocidade de cada ação do tanque para saber quanto tempo você terá para fugir ou se desviar dos ataques inimigos. Não se aproxime demais dos inimigos, pois quanto mais próximo mais difícil será desviar dos seus tiros e mais perigoso tentar anular estes tiros, o que é conseguido atirando diretamente em cima deles.

O radar é um instrumento importantíssimo. E o único meio consistente de saber onde o inimigo está localizado à noite ou sob o fog cerrado. Pratique o uso do radar disparando o seu canhão quando o ponto indicador do inimigo estiver sobre o centro do radar. Este é o único momento, inclusive, no qual você consegue acertar o inimigo. O radar também vai orientar os seus movimentos para que você se coloque à frente dos tanques inimigos. Quando os **Robot Tanks** atacantes estão atrás do seu tanque (e aparecem na metade inferior no radar) eles não disparam contra você, o que lhe dá uma certa tranqüilidade. Este artifício deve ser principalmente usado quando as condições de tempo são desfavoráveis e você quer aguardar um mo-

mento melhor para enfrentar os **Robot Tanks.**

Uma boa técnica é manter o visor do seu tanque num movimento de varredura lateral (um vaivém de lado a lado), e disparar seu canhão levando em conta este movimento (lembre-se que o seu tiro é direcionável após o disparo). Assim você reduz o tempo em que seu tanque fica de frente para os atacantes. A reação de tiro deles é muito mais rápida que a sua.

DICA ESPECIAL

Se, em um momento de desespero, você perceber que o inimigo disparou e não dará para desviar ou atingir o disparo que se aproxima, tente ao menos acertar no tanque deles. Quando um **Robot Tank** é atingido, os seus tiros disparados também desaparecem.

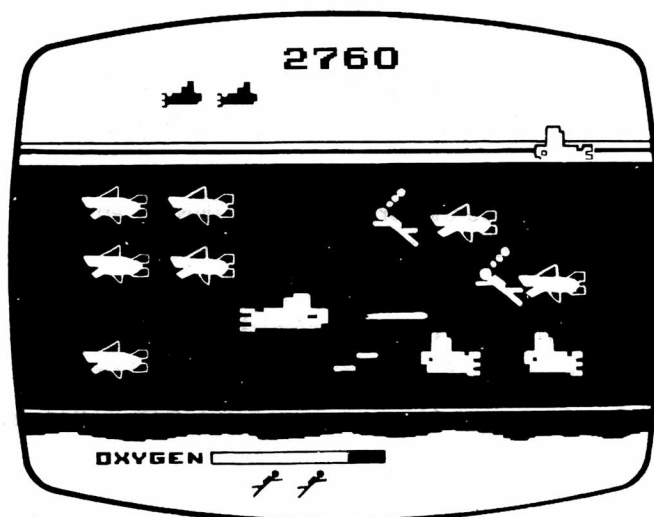
A EMOÇÃO DE UMA AVENTURA SUBMARINA

Criação: Steve Cartwright, para Activision, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

No comando de um rápido e ágil submarino, sua missão é resgatar mergulhadores no fundo do mar. Com apenas quatro vidas, o seu submarino tem, no entanto, incontáveis torpedos para combater minissubmarinos inimigos e matar os tubarões que rondam o oceano, ambos capazes de destruir sua nave.

O seu oxigênio é limitado e para indicar o nível do seu tanque há uma escala na base da tela. Para reabastecer é necessário subir à tona. Só que a cada reabastecimento você perde um mergulhador resgatado. E se tentar reabastecer sem ter um mergulhador a bordo, seu submarino explode. A superfície, para piorar, oferece o perigo de um navio de patrulha, que pode se chocar com o seu submarino e destruí-lo. Este navio não pode ser eliminado, apenas evitado.

Cada inimigo atingido começa valendo 20 pontos na primeira onda até o máximo de 90 pontos a partir da oitava onda. A cada resgate de seis homens o indicador correspondente na base da tela ficará piscando intermitentemente. Aí, termina a onda e, sem perigo para o seu submarino, você deverá subir à tona para ganhar pontos, em múltiplos de 300 por cada onda já ultrapassada: 300 no primeiro resgate, 600 no segundo, 900 etc. Você ainda ganha bônus pela quantidade de oxigênio que

sobrar quando completar cada resgate. E a cada dez mil pontos obtidos, você ganhará um submarino extra.

Seaquest é um cartucho altamente recomendável, por sua beleza e movimentação constante, que lhe oferecerão muita emoção e ação. A resposta ao joystick é excelente, e o botão de fogo atira como uma metralhadora.

Estratégias

Treine muito para ter gestos precisos com o joystick, levando o submarino às profundidades desejadas. E aproveite o inesgotável estoque de torpedos para atirar bastante.

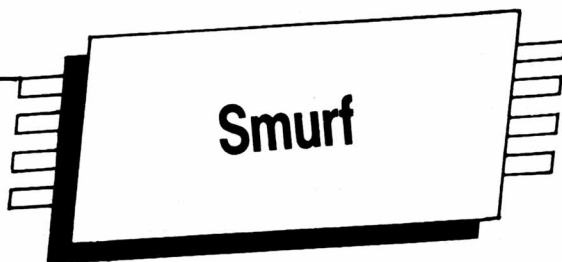
Para o salvamento de cada homem bastará um simples toque dele em qualquer parte do seu submarino. Mesmo nestas horas atire à vontade, pois atrás de um mergulhador há sempre um tubarão. Assim que avistar o mergulhador vá em direção a ele atirando enquanto pega o mergulhador. Seus tiros não afetarão os homens, mas atingirão os inimigos.

Quando soar o apito de falta de oxigênio, não se apavore. Você ainda irá dispôr de alguns segundos até o seu ar acabar. Assim, ao subir à tona, aproveite para matar mais alguns tubarões e minissubmarinos. Em certas ocasiões, você enfrentará até quatro colunas verticais de inimigos. Escape deles eliminando os que puder pelo meio, e passando com agilidade e rapidez entre eles.

Quando um ataque em bloco de submarinos ou tubarões fechar as passagens, leve o seu submarino para um ponto neutro da tela, que fica quase na superfície. Suba o seu submarino até que apenas a pontinha de cima apareça como se estivesse fora da água. Lá, os inimigos não conseguirão pegar você, que ainda tem a vantagem que a reserva de oxigênio pára de descer! O único perigo é que você continuará exposto aos navios de patrulha. Se algum aparecer, desça um pouquinho e fique atirando para abrir caminho.

Quando houver necessidade, não espere para matar os inimigos que vêm atrás de cada mergulhador. Pegue o homem e vá atrás de outro.

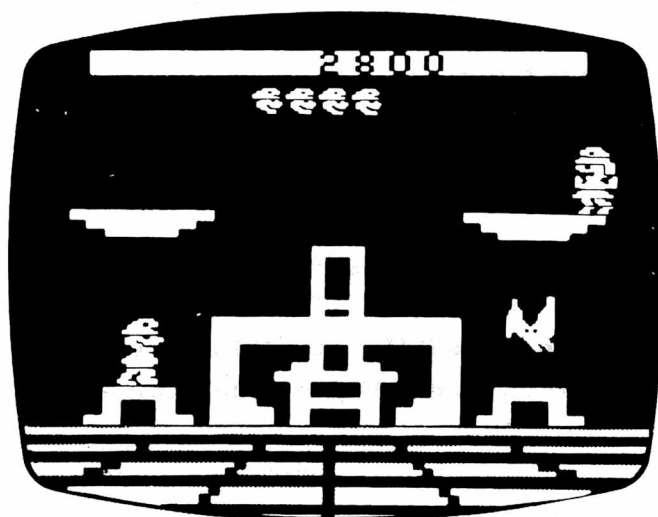
DICA ESPECIAL

Após recolher o quinto mergulhador, seu oxigênio deverá estar em nível baixo. Suba à tona para pegar ar, perdendo um homem, e desça para tentar salvar os dois que faltam para completar a equipe resgatada. Agindo rapidamente, ao subir à superfície você ainda conseguirá somar muitos pontos de bônus, já que estará com tanques quase completos.

POR UM BEIJO DA SMURFETTE QUALQUER PERIGO É POUCO

Criação: não creditada para Coleco, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Um dos 15 jogos mais indicados pelos leitores de Video Guia na votação dos melhores videogames, **Smurf** consegue ser bonito e ter desafios suficientes para agradar videogamers de todas as idades. A história do jogo, porém, é bastante simples. A pequena duende Smurfette foi raptada pelo feiticeiro Gargamel e presa em uma estante alta do seu castelo. Um **Smurf**, então, deve percorrer o caminho de sua casa de cogumelo até o castelo de Gargamel para libertá-la, enfrentando no trajeto os mais variados obstáculos fixos e perigos móveis.

O jogo tem, basicamente, seis telas. Quanto mais o jogo vai se dificultando, após sucessivos salvamentos da Smurfette, estas telas passam a se repetir no caminho, trazendo os obstáculos e perigos um número maior de vezes. A primeira tela é a da casinha na floresta, a segunda é a da estrada da floresta, a terceira é a da subida da montanha, a quarta a do rio, a quinta a do fosso da aranha e a sexta e última a da sala de Gargamel no castelo. Nas três primeiras telas, o perigo móvel é a águia de estimação de Gargamel. No rio, **Smurf** também enfrenta uma cobra e na sala do feiticeiro o atacante é um morcego. Com o decorrer do jogo, estes animais ainda se tornam mais ágeis, dificultando a ação do **Smurf**, que ainda tem que enfrentar um

outro elemento de dificuldade: uma barra de energia, colocada no alto da tela, e que vai diminuindo conforme o tempo passa para o **Smurf** ultrapassar uma fase. Se a energia acabar, ou se o duende cair na ultrapassagem de um dos obstáculos fixos, ou ainda se for tocado por algum dos atacantes, o **Smurf** cansa e pára, sendo substituído por outro dos quatro reservas do início do jogo. No entanto, quando o **Smurf** muda de cenário o nível de energia é recomposto, e quando você faz 10 mil pontos no jogo, recebe um **Smurf** extra.

Para ultrapassar os obstáculos ou se defender dos atacantes o **Smurf** deve, dependendo do caso, abaixar-se ou pular. Ele se abaixa quando o joystick é puxado para trás. Mas os pulos são de três tipos. Movendo o joystick para frente quando o duende está parado ele pula no mesmo lugar. Se ele estiver andando, dá um pulo curto para frente. Se você der dois pulos seguidos, o segundo será mais alto e mais longo. Conseguindo pular qualquer obstáculo o **Smurf** ganha 400 pontos. Chegando até a Smurfette e dando um beijo nela, ganha 1.000 pontos.

O cartucho tem quatro variações de dificuldade, tanto para um como para dois jogadores. As variações 1 e 5 são as mais fáceis.

Estratégias

O segredo do sucesso no **Smurf** é saber saltar no segundo certo. Os pulos do **Smurf** não são tão rápidos quanto se poderia considerar o ideal e, por isso, só a experiência vai ensinar qual a distância e o momento correto para iniciar o salto, de modo a coincidir com a velocidade do atacante.

Pular duas vezes seguidas para conseguir um grande salto é uma coisa muito chata, mas freqüentemente necessária. O macete é dar os dois pulos com o **Smurf** parado e o joystick para cima. Assim o **Smurf** não esbarra no obstáculo. Mas você tem que levar em conta também o tempo perdido no primeiro salto. Já o salto curto pra frente muitas vezes pode ser conseguido com o joystick apontado para a diagonal superior direita. De qualquer maneira, só a prática trará o "timing" certo.

Os demais macetes possíveis não são difíceis. No rio, tente pular a cobra quando ela estiver passando por sobre a água. Assim, os obstáculos ficam sendo como um só. No fosso da aranha, espere para pular quando a aranha estiver subindo. Na sala do castelo, você precisará dar alguns pulos curtos do chão para o banco, do banco para a mesa e de lá para o espaldar da cadeira. No entanto, se você se sentir mais confortável dando pulos longos, não hesite em fazer o **Smurf** voltar um pouquinho, para dar mais distância ao salto.

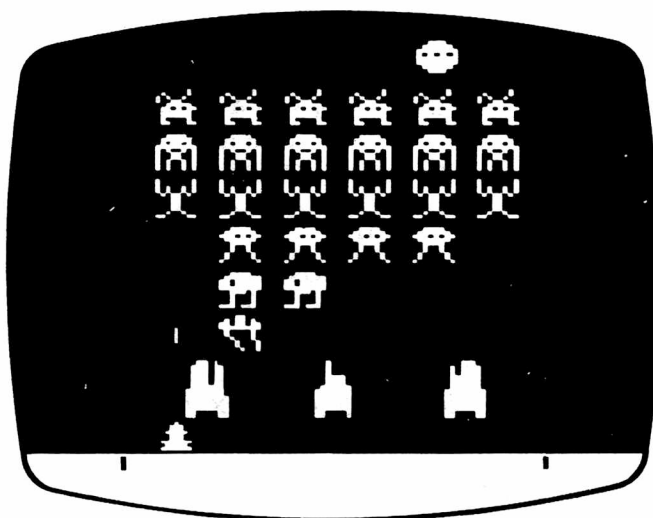
SÓ VOCÊ PODE LIVRAR A TERRA DOS INVASORES DO ESPAÇO

Criação: não creditada, em arcades, para Sega, em 1978
Adaptação: não creditada para Atari, em 1980
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Space Invaders é um clássico obrigatório dos videogames e um dos dois jogos (o outro é o Pac-Man) que maior número de imitações já viram surgir em todo o mundo.

O objetivo deste jogo é extremamente simples: você deve impedir o avanço gradativo de um batalhão de 36 seres extraterrenos que pretendem pousar na Terra e ainda atacam você com destrutivos tiros de lasers. Para se defender, você conta com um canhão de laser (com 3 únicas vidas) que se move apenas horizontalmente, protegido por três escudos que aos poucos também vão sendo destruídos pelos lasers. O jogo acaba quando um invasor espacial pousa na Terra, ou quando os seus três canhões são destruídos. Por outro lado, se você acabar com os invasores, outro batalhão surgirá ainda mais próximo da Terra, e assim por diante.

Você marca pontos acertando os invasores, que valem 5, 10, 15, 20, 25 e 30 pontos da primeira à sexta fileira, respectivamente. Além disto, de vez em quando, passa no alto da tela a Nave de Comando Alienígena que, se atingida, lhe dá 200 pontos. Normalmente, o mínimo ideal a alcançar é 1430 pontos por rodada, ou seja, quatro vezes a Nave, mais os 630 pontos dos invasores. A contagem máxima exibida é 9.999, após o que o contador volta a zero.

Como em todos os primeiros videogames, **Space Invaders** oferece um número excessivo de variações, que incluem bombas em ziguezague, escudos móveis, invasores invisíveis, duplas simultâneas etc. As variações mais simples são a 1ª, para um jogador, e a 17ª para dois jogadores alternadamente.

Estratégias

Space Invaders não exige pressa para jogar, e sim calma e método. Seguindo rigorosamente um plano traçado o jogo pode durar indefinidamente.

Saiba que apenas um tiro de laser seu pode aparecer no vídeo. Assim, até que o tiro acerte um invasor ou saia pelo alto da tela, você ficará impedido de atirar novamente. A calma ao jogar também ajuda a evitar que você corra de encontro a um laser inimigo quando ele estiver passando pelo seu lado.

Lembre-se também que o batalhão inimigo avança um passo à frente cada vez que chega a um dos limites laterais da tela. Assim, quanto mais tempo ele levar para percorrer a tela de lado a lado, mais tempo ele demorará para descer, e você poderá, então, ir destruindo-os calmamente.

Nas primeiras fases, concentre-se em, primeiro, eliminar duas colunas verticais completas de invasores, e sempre as que estiverem nas extremidades. Podem ser as duas da esquerda (mais fácil), ou as duas da direita. Não saia atirando aleatoriamente, nem se preocupe com as demais colunas ou com a Nave de Comando enquanto estiver cuidando destas duas colunas verticais. Quando acabar com elas, vá eliminando as fileiras horizontalmente, até ter apenas nove invasores, que formem três fileiras de três invasores. Com esta formação eles demorarão tanto a descer que ainda dará tempo de você calmamente aguardar a passagem da Nave de Comando pelo menos quatro vezes, e atingi-la sem erro. Cuidado, porém, para não ficar muito concentrado em atingir a Nave e acabar sendo alvejado por um laser inimigo.

A partir da quinta fase, os escudos não mais aparecerão no recomeço do jogo, mas os invasores também não se aproximarão mais do que aquilo. A estratégia aqui é outra. Começando da segunda coluna vertical, vá eliminando apenas dois invasores de cada coluna em direção à direita. Após matar os dois da última coluna volte correndo, mas correndo mesmo, e destrua toda a primeira coluna da esquerda. A partir daí, aja como nas fases iniciais.

Gatilho

Mantenha o pino do "Game Reset" abaixado quando for ligar o console. O seu canhão ganhará uma poderosa carga dupla.

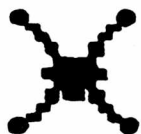
SEJA RÁPIDO OU OS BICHOS COMEM TODO O SEU POMAR

Criação: Larry Miller para Activision, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Seu pomar está sendo atacado por séries e séries de aranhas e outros bichos, que não descansam enquanto não carregarem todas as suas frutas. Esta é a história do jogo **Spider Fighter**, o primeiro que Larry Miller, o desenhista do cartucho Enduro, criou para a Activision. Neste jogo, que tem tudo para gerar protestos dos ecologistas, a única arma de que você dispõe para acabar com as pragas é um inseticida pesado: bolinhas de veneno disparadas por uma bomba ejetora que se move — sob o controle do seu joystick — para a esquerda ou para a direita na base da tela. O inseticida é tão poderoso que apenas uma bolinha destruirá o bicho atingido.

Na verdade, você vai precisar deste poder, para enfrentar os quatro inimigos das laranjas, uvas, morangos e bananas do seu pomar. Eles são de quatro tipos.

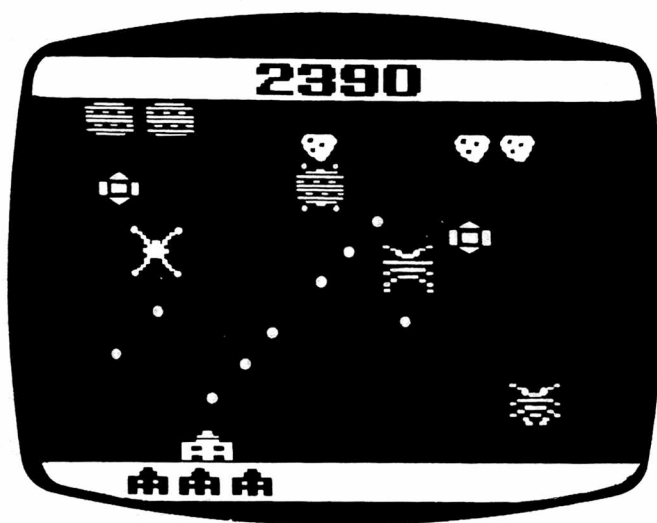
O Ninho Mestre (The Master Nest) — É o líder dos ataques e o ladrão das frutas. O Ninho está protegido do inseticida por uma faixa branca, até que libere um Casulo Espião. A sua tática de ataque é deixar você tão ocupado com outros bichos que permita a ele fugir com as suas frutas.

Casulo Espião (Spy Pod) — Esta praga atua como batedor, orientando o Ninho Mestre a liberar mais insetos. Enquanto existirem na tela Casulos Espiões o Ninho Mestre continuará produzindo aranhas.

Viúva Verde (Green Widow) — A função principal das Viúvas é dar cobertura ao Ninho Mestre, atuando como um escudo vivo que inclusive sacrificará sua própria vida para interceptar as suas bolinhas de veneno. Apesar de serem lentas e pouco espertas, as Viúvas Verdes têm uma mordida mortal.

Ferroadora (Stinger) — A mais perigosa e agressiva do grupo. As Ferroadoras perseguem a sua bomba ejetora com a única missão de destruí-la. Cuidado, pois quando você elimina o Ninho Mestre os Casulos e as Viúvas se transformam instantaneamente em Ferroadoras.

Para enfrentar estes perigos você conta com cinco bombas de inseticida, sendo quatro de reserva (que aparecem na base da tela). Se você conseguir proteger todas as três frutas de um ataque dos bichos você receberá uma bomba extra, até completar o máximo de quatro bombas na reserva. Caso você já tenha as quatro, então o bônus será dado no escore, com 500 pontos adicionais.

O valor de cada bicho atingido dependerá do nível de dificuldade escolhido. Quando a chave Difficulty esquerda está na posição A, o jogo está em nível Normal, e o Ninho Mestre valerá 100 pontos, a Ferroadora e o Casulo Espião 50 pontos e a Viúva Verde 30 pontos. Com a chave na posição B você entra no nível **Expert**, e o valor dos bichos dependerá da fruta que estiver sendo defendida. Quando forem as uvas o valor será o dobro do normal, enquanto que para os morangos o valor se-

rá quadruplicado. No caso das bananas os bichos valerão oito vezes aqueles valores normais. O nível escolhido pela chave Difficulty esquerda também afeta a velocidade e o poder de fogo dos bichos. Já a chave direita define o controle dos seus próprios tiros: na posição A as bolinhas de inseticida saem sempre retas, enquanto que na posição B você poderá guiá-las depois de disparadas.

O controle do joystick em **Spider Fighter** não oferece problemas, pois só se movimenta em um único eixo. O botão de disparo, porém, exige que você o aperte cada vez que queira ejetar uma bolinha. Durante a partida, você enfrenta quatro ondas de ataques às laranjas, às uvas e aos morangos. Depois, uma quantidade ilimitada de ondas de bichos atacarão as suas bananas. Cada onda começa com três frutas e quatro Ninhos Mestres.

Estratégias

Spider Fighter é um jogo no qual não se faz necessário um estudo profundo de táticas a serem adotadas, pois o que realmente conta é a rapidez com que você desloca a bomba lateralmente. No

entanto, existem alguns cuidados que você pode tomar, como esperar o início do ataque sempre no canto esquerdo do vídeo e ter sempre em mente que deve evitar que o Ninho Mestre chegue ao canto direito da tela, ou seja, junto às frutas.

Mantenha sempre a sua bomba em movimento, sem perder, porém, a consciência de para onde a está levando. O espaçamento entre os disparos das aranhas é suficiente para a passagem da bomba, mesmo nas fases mais rápidas.

Larry Miller recomenda que você comece a atirar pelo Casulo Espião, para interromper a saída de inimigos. Depois, você pode cuidar dos demais atacantes, deixando o Ninho Mestre para o final. Ocasionalmente, o Ninho Mestre liberará uma série contínua de Casulos Espiões, e cada um que você atingir parecerá que está sendo substituído por outro. Nestas horas, atinja imediatamente o Ninho Mestre e se prepare para enfrentar um esquadrão de furiosas Ferroadoras. Normalmente, no entanto, é melhor cuidar dos Casulos e das Viúvas que ficam perto da base da tela antes de atirar no Ninho Mestre. Uma Ferroadora que esteja voando baixo é a sua pior inimiga.

DICA ESPECIAL

Para obter uma boa pontuação, inicie o jogo no nível Expert até perder dois ou três canhões. Então, coloque a chave na posição A para recuperar todos os canhões, voltando a seguir ao nível Expert, e assim por diante.

ESTE JOGO LEVA VOCÊ A UMA "JORNADA NAS ESTRELAS"

Criação: não creditada, para Sega, em 1983
Jogadores: um, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Quem não se lembra do Capitão Kirk, do orelhudo Sr. Spock e do Dr. McCoy, da série para TV, depois transformada em filme, "Jornada nas Estrelas"? Voltando às telas de TV, agora sob a forma de videogame, **Star Trek** coloca você no comando da Enterprise, para, sob a bandeira da Federação Galáctica, enfrentar os Klingons e destruir o terrível Nomad, o mais poderoso inimigo da Terra.

O direcionamento da nave é controlado pelo joystick esquerdo, nas seguintes posições: quando pressionado para a frente, impulsiona a Enterprise na direção para a qual ela está voltada; para a direita ou para a esquerda, provoca apenas a rotação da mesma, respectivamente, no sentido horário ou anti-horário; quando pressionado 45 graus à direita ou à esquerda, a rotação também é efetuada no sentido horário ou anti-horário, e a nave ainda é impulsionada na direção escolhida. Finalmente, puxado para trás, simultaneamente à pressão do botão vermelho, aciona um dispositivo de superimpulsão, para manobras em alta velocidade. Ao adquirir o cartucho original americano, o jogador recebe, também, uma cartela especial para ser colocada sobre o joystick, que facilitará o aprendizado dos comandos.

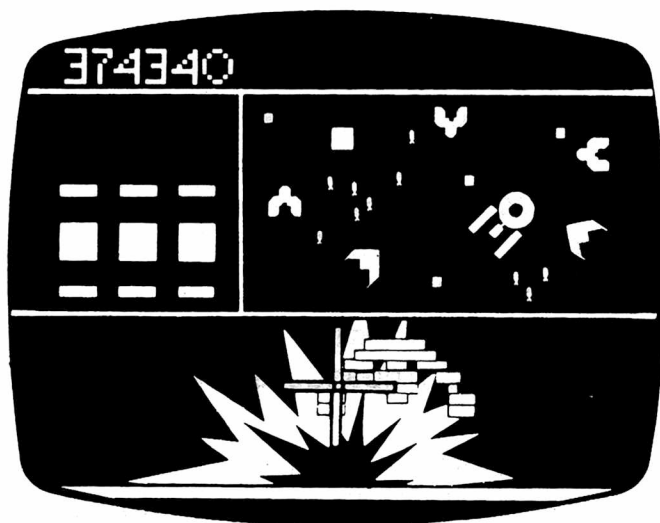
A tela é dividida em três partes, cada uma apresentando dados vitais para a missão. Os registradores, colocados ao alto, à esquerda, mostram o escore e os monitores de defesas e armas da Enterprise. As defesas são os escudos de energia (traços verdes) e o dispositivo de superimpulsão (traços azuis); as armas são os torpedos fóton (quadrados vermelhos) e os phasers, que não estão indicados por serem inesgotáveis.

Os escudos de energia são ativados automaticamente, protegendo a nave contra o fogo inimigo e danos causados por colisões. Os torpedos fóton destroem os inimigos que estiverem diretamente no curso da Enterprise, mediante pressão no joystick para trás. Os phasers destroem apenas um inimigo de cada vez, e são disparados pressionando-se o botão vermelho.

O radar, à direita dos registradores, mostra a zona de combate vista por cima, podendo-se observar a localização da Enterprise e da base estelar, bem como a movimentação dos inimigos. O visor, abaixo dos registradores e do radar, simula uma visão tridimensional dos inimigos e obstáculos encontrados, e indica quando eles estão ao alcance dos phasers.

Outro importante instrumento, a faixa colorida na base da tela, indica o estado dos escudos de energia, mediante alteração na cor original: o amarelo indica três ou mais escudos à disposição; o laranja indica dois escudos em operação; o vermelho claro significa apenas um escudo remanescente, enquanto o vermelho escuro alerta para defesas desativadas.

Atravessando um round em segurança, a nave passa automaticamente ao seguinte e, conseguindo sobreviver aos seis diferentes rounds de um setor, ela será transportada para o próximo, onde os inimigos serão mais agressivos e perigosos. O jogo é dividido em dez setores com seis rounds cada. Nos

rounds 1º , 2º , 4º e 5º , os inimigos serão os Klingons e os discos voadores; no 3º , a Enterprise se depara com asteróides ou meteoros e no 6º com Nomad. Para reparar quaisquer danos e, também, recompor seu estoque de armas, o jogador conta com o apoio de bases estelares, que surgem do 1º ao 5º rounds. Tocando uma dessas bases, além dos danos reparados, a Enterprise terá um escudo de energia, um torpedo fóton e uma unidade do dispositivo de superimpulsão acrescentados ao seu estoque. Os reparos só podem ser efetuados uma vez em cada round (exceto no 3º), e, quando isso ocorre, as bases passam da cor verde para a azul.

Antes de encontrar Nomad, você terá que enfrentar os cruzadores Klingons e os discos voadores. Os Klingons parecem asas deltas e são de dois tipos, vermelhos e púrpuras. Os vermelhos ignoram a Enterprise, mas tentam destruir as bases estelares. Conseguindo seu intento, tornam-se brancos e se projetam sobre a nave. Os de cor púrpura perseguem a Enterprise e tentam atingi-la com globos de plasma. Eles mantêm distância suficiente para evitar uma colisão durante o ataque e, quando os Klin-

gons vermelhos tornam-se brancos, fazem o mesmo e, igualmente, se projetam sobre a Enterprise.

Os discos voadores aparecem aleatoriamente. Se colidirem com a nave, a energia do dispositivo de superimpulsão será drenada. Os asteróides, ou os meteoros, surgem no 3º round de cada setor, movendo-se da esquerda para a direita, mais rápidos que a Enterprise. Esta deve manobrar entre eles (não podem ser destruídos) e unir-se às bases estelares (são diversas neste round).

Sobrevivendo a todos os obstáculos, chega a hora de enfrentar Nomad, num round onde são necessários manobras e disparos rápidos. A Enterprise deve evitar seus mísseis e as minas lançadas por ele, em forma de "x". Colidindo com uma das minas, atingindo-as com os phasers, ou sendo atingida por um míssil, as reservas de energia ficam enfraquecidas. Destruindo Nomad, a tela ficará multicolorida e o jogador receberá pontos extras, passando ao primeiro round de um setor mais difícil.

Destruindo os cruzadores Klingons, o jogador recebe 100 pontos vezes o número do setor mais um (porque o jogo vai do setor 0 ao 9). Se colidir com eles, recebe apenas 100 pontos, qualquer que seja o setor. O disco voador vale 5.000 pontos e as bases estelares verdes (não tocadas) de 2.000 a 50.000 pontos, conforme o setor. As bases estelares azuis remanescentes valem 500 pontos, e a destruição de Nomad 30.000 pontos.

Estratégias

O jogador deve manter a Enterprise sempre em movimento, pois os Klingons têm dificuldade em atingir um alvo que muda constantemente de posição. Os torpedos fóton devem ser guardados para as fases mais adiantadas, quando os Klingons serão mais numerosos. Um só torpedo será suficiente em cada round, quando os inimigos estiverem em linha.

Os discos voadores se afastam quando a Enterprise está diretamente voltada para eles. Para atingi-los, siga em sentido contrário e, quando os discos se aproximarem, faça meia volta e dispare rapidamente. As bases estelares devem ser tocadas nos rounds iniciais, para acumular armas e defesas necessárias às fases mais difíceis. Nestas, não tocando nas bases, pontos extras serão acrescentados ao escore. Desvie-se dos asteróides e meteoros com leves movimentos de joystick (direita/esquerda). Quando a velocidade for muito grande, os movimentos deverão ser mais firmes.

Observe os movimentos de Nomad, e utilize o dispositivo de superimpulsão para se posicionar próximo a ele e destruí-lo.

DICA ESPECIAL

O encontro com a base estelar e a destruição do disco voador não devem ser deixados para o fim do round. Se o último Klingon for destruído, e o jogador não tiver tocado a base, ou atingido o disco, a Enterprise passará automaticamente ao round seguinte, e serão desperdiçados os 5.000 pontos do disco e a possibilidade de receber as armas e defesas extras naquele round (não tocar a base possibilita receber pontos extras, mas este recurso só deve ser utilizado nos rounds mais adiantados).

SEJA UM MESTRE ESTELAR

Criação: Alan Miller para Activision, em 1982
Jogadores: um, com joystick
Memória: 4 Kbytes

Incrível e sensacional é o mínimo que se pode dizer sobre o jogo **Starmaster**, que, mesmo estando entre os primeiros cartuchos da Activision, até hoje continua sendo considerado um dos melhores videogames espaciais jamais criados. Por ser um pouco complexo, ainda não teve no Brasil o sucesso que merecia. Quem conhecer as instruções, porém, não terá dúvidas de adotar este jogo entre os seus preferidos.

Starmaster é um jogo de estratégia e ação. Foi provavelmente o primeiro a usar criativamente os botões do console. Através da chave de cor/p & b você pode alternar entre duas telas: a do Mapa Galáctico, que lhe dá uma visão geral da galáxia, e a do pára-brisa e painel de sua Nave Estelar, que será usada nos momentos de batalha. Saber alternar entre as duas telas é um dos segredos deste jogo.

O objetivo de **Starmaster**, em síntese, é o seguinte: você deve defender quatro Bases Estelares aliadas de serem destruídas por Caças Estelares inimigos. Para isto, cabe a você destruir os Caças, usando o mínimo de energia e sofrendo o mínimo de danos, dentro do menor espaço de tempo possível.

Existem variações independentes em **Starmaster**, selecionáveis pela chave Game Select, e que correspondem aos quatro níveis de dificuldade des-

te cartucho, cada um com uma série de valores próprios. São elas:

E (Ensign): ou seja, Cadete. Você enfrenta 9 Caças inimigos, os meteoros e os Caças voam em velocidade normal, o Escore Base é 3.100, o Escore Máximo é 4.000 e a pontuação mínima ideal é 3.800.

L (Leader): ou seja, Líder. Você enfrenta 17 Caças, cuja velocidade (assim como a dos meteoros) é 1,5 vez a normal. O Escore Base é 4.300, o máximo é 6.000 e o mínimo ideal 5.700.

W (Wing Commander): ou seja, Comandante Alado. Você enfrenta 23 inimigos e os meteoros e Caças vêm em velocidade duas vezes a normal. O Escore Base é 5.700, o máximo é 8.000 e a pontuação mínima ideal é 7.600 pontos.

S (Starmaster): o Mestre Estelar! Você enfrenta nada menos que 31 Caças Inimigos, que voam a uma velocidade 2,5 vezes a normal. O Escore Base é 6.900 e o máximo é 10 mil, ficando a pontuação mínima ideal em 9 mil pontos.

Para saber em que Nível/Variação você está, consulte a informação do MACC-Mission/Attack Control Computer (Computador de Controle de Missão e Ataque), que é o quadro de dados que fica abaixo do Mapa Galáctico. A primeira letra que aparece no MACC (sem números do lado) é a correspondente ao Nível. Ao final do jogo a pontuação aparecerá ao lado desta letra. O MACC, ainda tem as seguintes quatro letras e informações:

W: Indica a energia necessária para se locomover entre o setor em que sua nave está e o para onde você pretende ir. Quanto maior a distância, mais energia você gastará, e a letra "W" informa antecipadamente quanta energia você necessitará.

S: Vem de "Stardate", ou seja, "Data Estelar". Começa em zero e marca o tempo gasto na missão.

E: Energia remanescente. Você começa a missão com 9.999 unidades e perde energia por diversas razões. Chocar-se com um meteoro tira entre 100 e 500 unidades. Cada tiro do seu Canhão Laser despende 100 unidades de energia. A viagem até o campo de batalha consome 100 unidades por setor se os seus motores de alta impulsão estiverem em ordem, e 200 se estiverem danificados.

Quando a energia cai a 1.000 unidades o MACC começa a piscar como alarme. Chegando a zero, o jogo acaba.

D: Danos no equipamento. Podem ser causados por choques com meteoros ou por tiros do inimigo. Inicialmente não há nenhuma indicação ao lado da letra D. Havendo danos, porém, eles serão indicados pelas seguintes letras:

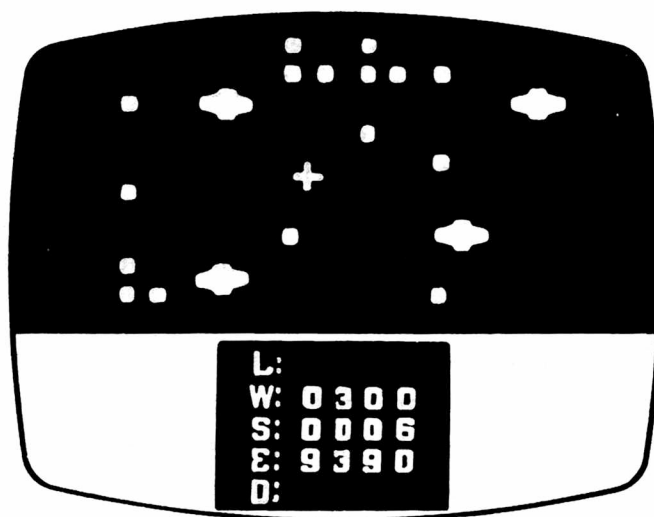
L: Laser destruído. Você não poderá mais combater os inimigos ou destruir os meteoros.

S: Shields (Campos de força) destruídos. A sua nave está sem proteção. Se atingida uma vez mais, ela é destruída e o jogo acaba.

W: Warp Engines (Motores de alta impulsão) destruídos. Você gastará o dobro de energia na viagem entre setores.

R: Radar destruído. Você não conseguirá mais ver a posição dos Caças Estelares inimigos no Mapa Galáctico.

Ainda na tela em que aparece o Mapa Galáctico você dispõe de um Painel Computadorizado que indica, através de cores, a situação do setor no qual a sua Nave se encontra. Este Painel é a parte baixa da tela, que envolve o MACC. Estando verde, você está navegando ou voando em direção a um setor vazio. Se a cor for vermelha a indicação é de que o setor no qual você está navegando ou para o qual você está se dirigindo está ocupado por Caças Estelares inimigos. Finalmente, se estiver azul, a indica-

ção é de que o setor é ocupado por uma Base Estelar.

Analisando ainda o Mapa Galáctico, você verá que nele pode ser montada uma matriz de seis colunas por seis linhas, em cujas interseções estão representados os 36 setores da Galáxia. Alguns estão vazios e outros apontam a posição das Bases Estelares (representadas por estruturas que parecem um disco voador), assim como dos Caças Estelares inimigos (pontinhos brancos) e da sua Nave (uma cruzinha). Movendo o joystick nas quatro direções cardeais você poderá mover a cruzinha no Mapa Galáctico, definindo o setor para o qual você quer se dirigir, esteja ele ocupado por Caças Estelares inimigos ou mesmo pela Base Estelar, que lhe permitirá recarregar-se de energia e reparar danos à sua Nave. Para iniciar a sua viagem de impulsão até o setor marcado basta apertar o botão vermelho do joystick. A segunda tela surgirá imediatamente e a sua Nave entrará em velocidade de impulsão.

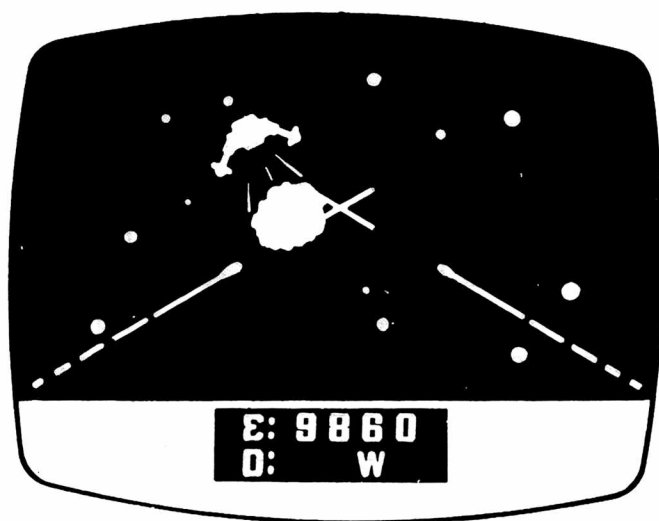
No vídeo, aparecerá o pára-brisa/visor da sua nave. Através dele você percebe as estrelas do céu serem ultrapassadas velozmente enquanto você es-

tá em velocidade de impulsão. Os motores de impulsão roncarão numa tonalidade cada vez mais alta, até silenciarem, quando então terminará a viagem de impulsão e a sua Nave já estará no setor desejado, em velocidade normal e pronta para a batalha.

Durante a viagem de impulsão você também tem controle da trajetória de sua Nave através do joystick funcionando como manche. Para onde você desviar o joystick a Nave também desviará. No centro do visor você vê dois traços se cruzando em X. É a sua mira. Quando você pressiona o botão vermelho, da base do visor saem os Mísseis Lasers que se encontrarão exatamente na mira, destruindo o que estiver passando por ali naquele momento. O grande perigo durante a viagem de impulsão é o surgimento de meteoros, que podem causar danos à sua Nave. Você se livra dos meteoros desviando-se ou atirando neles. Note também que o MACC, nesta tela, está reduzido, apresentando apenas as informações de Energia (letra E) e de Danos (letra D).

Terminada a viagem de impulsão, os motores silenciam e assim que um inimigo começa a se aproximar a mira da sua Nave passa a piscar, alertando você. Respire fundo pois vai começar a batalha. Dependendo do número de Caças existentes no setor escolhido por você no Mapa Galáctico, um a um irá atacar você, surgindo de pontos aleatórios da tela. De maneira geral, a primeira coisa que você vê costuma ser o disparo dos Caças Estelares inimigos contra a sua Nave. Logo atrás do disparo estará o inimigo. Ambos podem ser destruídos se você acertar um Míssil Laser em cada um. Quando ocorre um impacto a tela mostra uma viva explosão. Se a explosão for **azul**, você atingiu o tiro inimigo. Se for **vermelha** o seu Laser acertou o Caça Estelar. Se for **amarela**, lamento mas o atingido foi você.

Quando todos os Caças inimigos tiverem sido

destruídos, o Painel Computadorizado se torna verde, e é hora de você voltar ao Mapa Galáctico (mova a chave color/b&w) para escolher um novo setor a se deslocar.

Conforme dissemos anteriormente, você também pode se deslocar até uma de suas Bases Estelares, para reabastecer e reparar danos. A viagem de impulsão é igual à realizada para atingir um setor ocupado por inimigos. Só que, chegando ao setor, você verá a sua Base orbitando ao longe. Usando o joystick, você deverá pilotar a sua Nave até conseguir uma acoplagem perfeita, fazendo com que no momento de maior aproximação da Base ela coincida com a mira do seu visor. Havendo a acoplagem, a energia da sua Nave será completada e os danos reparados, permitindo a você retornar rapidamente ao Mapa Galáctico para prosseguir na sua missão de proteger as Bases Estelares e a galáxia.

O jogo finalmente termina quando todos os Caças Inimigos tiverem sido destruídos, ou quando a sua Nave for destruída ou tiver ficado totalmente sem energia. Neste momento é feita a avaliação da eficiência da missão, para chegar à sua pontuação.

Ao Escore Base do seu nível de dificuldade são somados 100 pontos por cada Caça destruído, mas também são deduzidos 500 pontos por cada Base Estelar destruída pelo inimigo, 100 pontos por cada pouso que você tiver feito em uma Base Estelar e 1 ponto por cada Data Estelar passada na missão. Por exemplo, digamos que no nível Líder você destruiu os 17 Caças Inimigos em 83 Datas Estelares, pousando uma vez em uma Base e perdendo uma Base para o inimigo. O seu Escore será 4.300 (Escore Base) mais 1.700 (pelos Caças Inimigos) menos 83 (pelas Datas) menos 100 (pelo pouso) e menos 500 (pela Base atingida). Ou seja, 5.317 pontos. Este valor surgirá no MACC, ao lado da letra L do seu nível. Compare com a pontuação mínima ideal relacionada no início desta análise e veja se o resultado foi bom.

Estratégias

Nem pense em entrar em combate com os Caças inimigos se você ainda não estiver bem treinado em acoplar com as Bases Estelares, o que é bastante difícil. Em níveis de dificuldade mais elevados, você seguramente terá que fazer alguma acoplagem, e aprender na hora do perigo é uma temeridade. Dominando a técnica de acoplar, você pode começar a pensar nas estratégias do jogo.

Lembre-se que o objetivo do inimigo é destruir as suas Bases. Observe o Mapa Galáctico. Após dar o Reset, você perceberá que os Caças Inimigos irão mudando de setor a setor, aproximando-se das Bases para destruí-las. É claro que, portanto, você deve dar prioridade de ataque aos Caças que mais próximos estiverem das Bases. Felizmente, a posição dos Caças e das Bases no início de todas as vezes que você jogar é a mesma, permitindo que você monte um plano de ataque/defesa para completar a sua missão no menor tempo possível.

Existem alguns tempos que é bom você conhecer para estar melhor preparado. Assim que acaba a

viagem de impulsão, o primeiro Caça aparece três segundos depois. A partir daí, a cada Caça eliminado o próximo leva quatro segundos para aparecer. Cada Data Estelar também equivale a quatro segundos do tempo terrestre. Quanto mais você demora para decidir uma ação no Mapa Galáctico, mais Datas Estelares se passarão.

Consulte freqüentemente o MACC, checando se você tem energia suficiente para prosseguir na missão ou é hora de reabastecer. Alguns danos também são prioritários. Permanecer em luta com os Lasers ou o Campo de Força destruídos é suicídio. É melhor acoplar em uma Base para se recompor. Cuidado, porém, pois se a Base estiver sob ataque inimigo você acabará vendo-a ser destruída na sua frente. Por isso é importante acoplar rapidamente.

Na viagem de impulsão, o melhor é desviar dos meteoros, indo para o lado oposto de onde eles surgirem. Atirar neles não lhe dá pontos e ainda despende energia. Aliás, você também não deve desperdiçar Mísseis Laser mesmo no campo de batalha. Dispare tiros únicos quando o inimigo for bem visível. No entanto, espere para disparar pouco antes de deixar o inimigo centrado porque o Míssil Laser leva quase meio segundo para chegar até a mira. Fique atento também à cor do Painel Computadorizado, para ter certeza que está no setor certo. Quando o Painel ficar verde, volte imediatamente para o Mapa, pois aquele setor está vencido.

Pense como um piloto. Não sente muito perto da tela, para poder observar cada canto do visor com facilidade. Segure o joystick de leve, pois as suas respostas são muito rápidas. Mova a sua Nave apenas o necessário. No setor escolhido da galáxia não precisa sair procurando os Caças inimigos. Eles virão até você, e será mais fácil localizá-los se você estiver em direção à frente, com o joystick em posição normal.

Comece a jogar no nível E. Assim que você conseguir superar pelo menos três vezes a pontuação mínima ideal deste nível passe para o seguinte, e assim por diante. Com esforço e determinação você conseguirá chegar ao posto supremo de Mestre Estelar!

VOE FUNDO ATRÁS DE CRISTAIS NAS CAVERNAS SUBTERRÂNEAS

Criação: Mark Klein, para Imagic, em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Subterranea, em síntese, é mais um jogo do tipo "voe-e-atire", com uma certa influência do clássico Defender. Só que, como todo jogo da Imagic, tem detalhes que o deixam com personalidade própria, e bem gostoso de jogar.

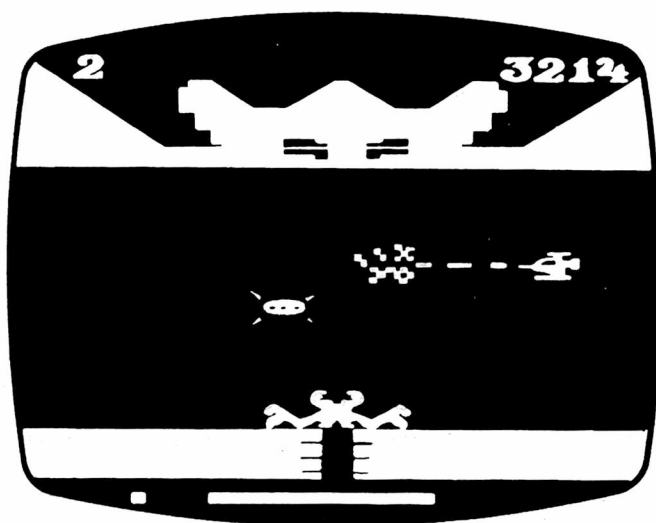
Neste cartucho, a ação se divide em três fases bem distintas. Primeiro, você se encontra pilotando sua nave, chamada Cave Ranger (Patrulheiro da Caverna), dentro do covil do perigoso Hexuplex, um ser abissal que fica rastejando pela base da caverna enquanto lança mortíferos Aerobots (Robôs Aéreos) para destruir você. Você deve atingir todos os Aerobots antes que eles se choquem com o seu Ranger. Uma barra luminosa na parte inferior da tela vai diminuindo enquanto você elimina os inimigos, indicando quantos ainda faltam para terminar a fase. Depois do último Aerobot ser atingido, o Hexuplex sai de cena, deixando no solo um Tesouro de Cristal, que deverá ser recolhido por seu Ranger, voando rente ao solo. Neste momento, então, uma passagem se abrirá na base da caverna, e você deve levar o seu Ranger através dela, para iniciar a verdadeira luta subterrânea.

Na segunda fase do jogo, o Cave Ranger se encontra em túneis repletos de oponentes voadores, que também podem se chocar com a nave, além de que, em certos túneis, eles até atiram. Para piorar a

situação, o Ranger não pode tocar a base e o teto do túnel, sob pena de perder pontos enquanto estiver em contato. E se tocar, no alto do túnel, em alguma das caveiras lá incrustadas, perde uma vida. Também nesta fase uma barra na base da tela indica quando os oponentes voadores estão acabando. Assim que todos forem destruídos, a barra desaparecerá e o jogo emitirá um curto sinal sonoro, indicando que é tempo de você passar pelo terceiro obstáculo de **Subterranea**: os Portões Elétricos.

Para chegar aos Portões Elétricos você deve dirigir o Ranger em direção a qualquer um dos lados do túnel. Você os notará brilhando e emitindo um som, dentro de um ritmo bem determinado e constante. Você tem três oportunidades para tentar ultrapassar os Portões Elétricos sem ser atingido pelos raios que eles emitem. Se não conseguir, terá que repetir a ação do mesmo túnel, só que desta vez sem marcar qualquer ponto. No entanto, você não tem muito tempo para ficar pensando na hora de ultrapassar os Portões Elétricos, pois a cada raio emitido pelos Portões mais pontos são tirados do seu escore. Assim que você passar, irá se transferir para outro túnel, com oponentes ainda mais perigosos. Chegando ao último túnel e conseguindo eliminar todos os oponentes, surgirá no solo do túnel um Portão de Trânsito luminoso, que o levará a uma nova caverna na qual o Hexuplex, de volta, emitirá novos Aerobots e o ciclo se reiniciará, cada vez mais difícil.

Subterranea tem quatro variações, para um ou dois jogadores e em dois níveis de dificuldade. Antes de iniciar o jogo a variação é indicada por dois dígitos no alto da tela, sendo o primeiro o nível de dificuldade e o segundo o número de jogadores. Assim, "1 2" significa nível 1 para 2 jogadores. Você começa o jogo com quatro Rangers de reserva, mas pode ganhar mais, até um máximo de sete de reserva, toda vez que completar a missão em um tú-

nel sem perder nele um Ranger. Controlar a Cave Ranger é fácil: basta mover o joystick na direção desejada. O botão vermelho permite tiros rápidos ou tiros contínuos, se ficar pressionado. Cada Aerobot atingido lhe dá 100 pontos, e cada Tesouro de Cristal capturado mais 1.000 pontos. O valor dos oponentes voadores inicia-se em 25 pontos e vai até 99 pontos com o decorrer do jogo. As chaves Difficulty não têm funcão.

Estratégias

Na caverna do Hexuplex, você notará que o monstro procura seguir os seus movimentos, para lançar um Aerobot bem próximo do seu Ranger. Se você se movimentar pouco, isto facilmente acontecerá, sem lhe dar tempo de posicionar-se para atingi-los. Por isso, prefira um certo movimento de ziguezague em direção oposta à que o Hexuplex estiver seguindo. Lançado o Aerobot, então, analise a distância e decida se já dá para você se virar e atirar ou o melhor é desviar por cima ou por baixo do Aerobot até chegar a uma boa distância para refazer a mira. Nesta fase, não tenha medo de tocar as

paredes pois nada lhe acontecerá. Também não se preocupe em voar muito baixo, pois será impossível chocar-se com o Hexuplex, que está protegido por um campo de força invisível.

Chegando aos túneis, a estratégia é a contrária. Não adianta nada sair correndo de um lado para outro, nem tentar perseguir os oponentes voadores pelo túnel afora. Eles voltarão após saírem da visão da tela, apesar de que não necessariamente voltarão voando na mesma altitude. Nesta fase, é mais prudente ficar pelo centro da tela, observando o melhor momento de atingir um a um. Aqui, há um grande macete, não indicado em nenhum manual de **Subterranea**: quando um oponente vem em uma faixa de vôo que poderá atingir o seu Ranger, ele emite um som que parece um pato grasnando e que é audível mesmo antes dele surgir na tela. Assim, você até pode ficar com o seu Ranger parado no centro da tela, sem ligar para os oponentes que passam em silêncio por cima ou por baixo do Ranger. Fique, porém, de ouvido aberto e quando surgir o som prepare-se olhando para os dois lados para saber por onde ele vai entrar. Se conseguir atingi-lo de frente, tudo bem. Se não, tire o Ranger levemente do trajeto, deixe o oponente passar, volte à altitude anterior e acerte-o por trás. Aliás, a técnica de acertar por trás também é a mais recomendada para os oponentes voadores que passam em silêncio.

Finalmente, em relação aos Portões Elétricos, procure entrar no ritmo deles. Perceba que há um breve momento em que nenhuma das barreiras emite raios. Posicione então o seu Ranger bem próximo do portão e, quando este breve momento surgir, puxe rapidamente o Ranger para baixo, ultrapassando com segurança.

SINTA AS EMOÇÕES DE AJUDAR NA DIFÍCIL "VINGANÇA DOS YARS"

Criação: Howard S. Warshaw, para a Atari, em 1981
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 4 Kbytes

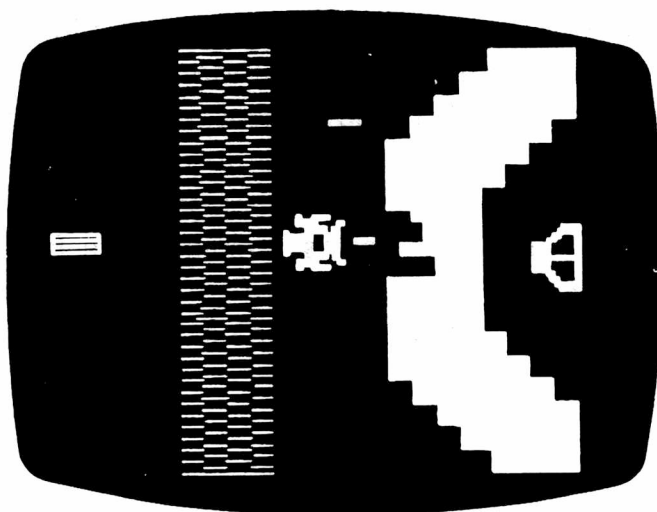
Um jogo inicialmente difícil de se entender, o **Yar's Revenge** não tem conseguido muito sucesso entre os videogamers brasileiros (que não costumam ler manuais de instrução). Mesmo assim, a Vingança dos Yars é um jogo que merece ser experimentado, pelos reais desafios que proporciona.

Neste game, você controla um Yar, ser mutante descendente da mosca comum da Terra e que habita o sistema planetário de Razak. O Yar é pacífico, mas se vê atacado por um Quotile, ser com forma de base laser que aparece na tela quase sempre protegido por um escudo de energia, composto de várias células. O Quotile ataca o Yar com duas armas. A mais constante é o Míssil Destruidor, um tracinho branco que fica perseguindo o Yar e pode destruí-lo se tocar nele. A outra arma é o Turbilhão, projétil giratório de cor roxa disparado pelo Quotile. Na verdade, parece até que o Quotile se transforma em Turbilhão, pois enquanto este aparece, o Quotile some.

As armas do Yar também são duas. Ele pode disparar Mísseis de Energia, que no entanto só têm poder de remover células do Escudo. Mas ele conta também com o Canhão Zorlon, uma bola de fogo pulsante e cintilante que aparece no lado esquerdo da tela e que percorre no sentido horizontal. O Canhão Zorlon pode destruir o Quotile e o Turbi-

lhão, quando estes não estão protegidos pelo Escudo. O Yar ainda pode comer o escudo, bicando as suas células.

Estratégias

O Yar conta com uma região da tela para a sua proteção. É a Zona Neutra, uma faixa colorida do lado esquerdo, na qual não pode ser atingido pelo Míssil Destruidor. Por outro lado, ele também não pode atirar dali, e não está protegido do Turbilhão. Usar esta Zona com inteligência é uma das chaves do jogo.

O objetivo mais simples é abrir caminho no Escudo para tornar o Quotile vulnerável ao Canhão Zorlon. Quanto mais próximo estiver do Escudo, maior o número de células destruídas pelos tiros de Mísseis de Energia do Yar. Assim, no começo de cada fase, é bom abrir espaço no Escudo dando estes tiros de perto. Só que, para ganhar um Canhão Zorlon, é preciso que o Yar coma as células do Escudo. Normalmente, umas três ou quatro células são suficientes.

Quando surgir o Zorlon, uma boa tática é refugiar-se na Zona Neutra, aguardando o surgimen-

to do Turbilhão, indicado por uma mudança de cor do Quotile. O Zorlon acompanha o nível horizontal do Yar. Por isso, quando o Turbilhão estiver em vias de aparecer, posicione o Yar do lado esquerdo e fora da Zona Neutra, e numa posição central da tela. Quando o Turbilhão sair, aguarde ele se aproximar, dispare o botão vermelho e saia da frente rapidinho, para o Yar não ser atingido pelo Zorlon pelas costas. Lembre-se de que, quando surge o Zorlon, o controle do botão vermelho passa a ser do canhão, e não mais dos Mísseis de Energia. Assim, cuidado para não disparar o Zorlon acidentalmente.

A vantagem de destruir o Turbilhão em movimento é grande. Não só você ganha 6.000 pontos como uma vida extra. Destruindo o Turbilhão na base você ganha só 2.000 pontos, enquanto que se o atingido for o Quotile, o ganho é de 1.000 pontos. Se você quer marcar mais pontos, pode também dispensar os primeiros Turbilhões, e ficar comendo células, para ganhar 69 pontos com cada uma. Atirar nelas também lhe dá estes 69 pontos.

O Turbilhão

Livrar-se do Míssil Destruidor também é uma façanha difícil. No começo do jogo o Yar é mais rápido que o Míssil e o melhor é despistá-lo, levando-o para um lado da tela e fugindo dele aproveitando que você pode circundar a tela na posição vertical, ou seja, saindo por baixo da tela você surgirá no alto, e vice-versa.

Quando chegar aos 70 mil pontos, o Escudo torna-se azul, e começa uma fase muito difícil. Os Turbilhões triplicam de freqüência e, algumas ve-

zes, disparam instantaneamente. Aqui não se pode descuidar. Conseguiu um Zorlon, afaste-se logo para se posicionar melhor para enfrentar o Turbilhão. Aos 150 mil pontos, o Escudo torna-se cinza, e a freqüência do Turbilhão volta ao normal, mas ele ganha mais capacidade de perseguir o Yar. Após os 230 mil pontos o Escudo fica cor-de-rosa e o Turbilhão triplica novamente de freqüência.

Quando você destrói um Turbilhão ou um Quotile, surge na tela um incrível visual colorido. No meio da tela, em um lugar aleatório, há uma armadilha fatal criada pelo desenhista do jogo. É um ponto chamado "Fantasma dos Yars". Se você passar por ele, o jogo entra em "tilt", a tela escurece e surgem as letras "HSWWSH", uma combinação das iniciais do Howard Warshaw. Portanto quando surgir a tela colorida, mantenha o Yar nas margens escuras.

Outro cuidado: quando come uma célula, o Yar "ricocheteia" um pouco. Neste momento, se o Míssil Destruidor estiver perto, o Yar pode "suicidar-se" nele.

DICA ESPECIAL

Você também pode ganhar um Canhão Zorlon passando com o Yar por cima do Quotile. Cuidado, porém, porque se o Quotile se transformar em Turbilhão, você será destruído.

OS PERIGOS DO ROBÔ GUERREIRO

Criação: Não creditada para arcades da Sega, em 1982
Adaptação: não creditada para Coleco em 1983
Jogadores: até dois, com joystick
Memória: 8 Kbytes

Se você procurar o **Zaxxon** do Atari esperando encontrar o mesmo visual tridimensional que o tornou famoso nos arcades e na versão do ColecoVision, pode ir desistindo. Visualmente, este é um outro jogo, apesar de a aventura ser a mesma: você pilota uma frota de cinco jatos que deve sobrevoar asteróides superfortificados e espaços intergaláctidos protegidos por perigosos aviões inimigos até encontrar o perverso Robô Guerreiro Zaxxon, tendo que destruí-lo para repetir o ciclo, e enfrentar obstáculos cada vez mais difíceis.

O joystick do Atari responde bem aos comandos, funcionando como um manche de avião: para a frente desce o aparelho, para trás sobe, e para os lados desvia o jato para a direção indicada. As posições diagonais realizam movimentos conjugados, ou seja, sobe para a direita, desce para a esquerda etc. O botão vermelho atira na direção do nariz do seu jato. Mas o fogo não é contínuo. Cada tiro exige uma pressão no botão.

Zaxxon tem oito variações, com quatro graus de dificuldade crescente. As variações de 1 a 4 são para apenas um jogador e as de 5 a 8 para dois jogadores. Cada vez que você destrói o robô, passa para o grau seguinte. É bom você saber que para destruir o Zaxxon, terá que atingi-lo com dois ti-

ros a mais que o grau de dificuldade em que você estiver. Assim, no 1º grau (variações 1 ou 5) são três tiros, no **2º**, quatro tiros e assim por diante. E a cada dez mil pontos que você fizer, recebe um jato de bônus.

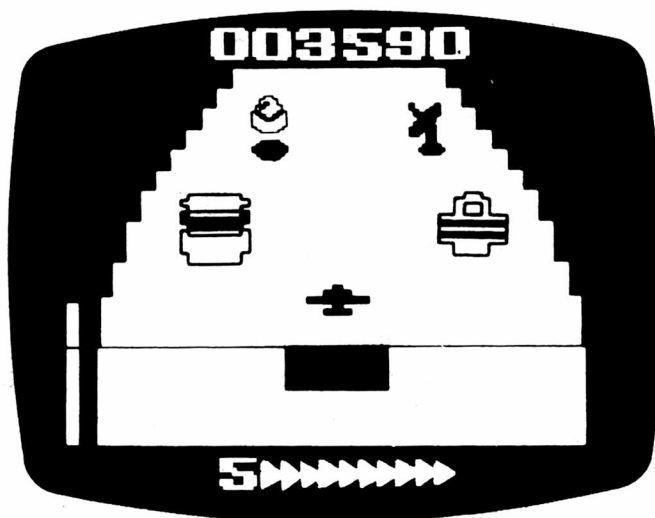
Estratégias

Além do **Zaxxon**, você enfrenta quatro inimigos no jogo. O mais chato, porque mais freqüente, é o avião (que parece um grande pássaro verde). Ele voa sempre na altura máxima e seu tiro é praticamente infalível. Por isso, voe sempre baixo que ele não o pegará. Jamais se arrisque para acertar um avião. Ele só vale 200 pontos (o menor do jogo) e não compensa a perda de um jato seu ou da oportunidade de atingir inimigos mais valiosos.

Com 400 pontos existem os rápidos Mobots (cor-de-laranja) e os mais lentos Gun Turrets (roxo e rosa). Ambos estão sempre na altura mais baixa, e não são muito difíceis de acertar. Cuidado, porém, que eles atiram de longe e você pode ser traído. Há fortes indícios de que o Gun Turret e o Mobot têm poder de atirar para o lado, e o fazem algumas vezes quando a sua nave passa por perto. O manual original é omisso nesta informação, mas só isto explicaria o mistério de algumas naves explodirem sem razão aparente. Há quem diga que isto acontece se você atirar no muro tendo os inimigos do lado. Assim, se você não conseguir atingir o inimigo, suba um pouco a sua nave para evitar passar pelo lado deles.

Finalmente, há o perigoso Dodger Gun (parece uma máscara), que vale 500 pontos. Ele voa em uma altura intermediária e difícil de determinar, já que o marcador de altitude do lado esquerdo da tela não é graduado.

Você também marca pontos com dois alvos fixos: os tanques de gasolina (verdes), que lhe dão 300 pontos e combustível para poder prosseguir

viagem; e a Torre de Radar, que, se atingida, valerá mil pontos. As barreiras que existem nos asteróides também são perigosas, pois em algumas posições são intransponíveis e a partir do 2º grau de dificuldade se tornam eletrificadas, deixando apenas uma brecha de passagem. Oriente-se atirando nas muralhas. Você verá o seu tiro atingi-las e poderá mudar o seu curso. Desde o começo do jogo treine muito passar rasante nas barreiras. Isto será utilíssimo para você reassumir rapidamente a altitude baixa nos asteróides, e para quando precisar de técnica para ultrapassar as barreiras eletrificadas.

Finalmente, para destruir o robô e ganhar cinco mil pontos, há uma estratégia infalível. Quando chegar ao seu território (após a última barreira do segundo asteróide), espere-o do lado esquerdo inferior da tela e vá atirando e subindo len-ta-men-te para se localizar. O ponto vulnerável de **Zaxxon** é o ombro superior direito, onde fica o seu míssil (em forma de cruz cor-de-rosa). Quando você atingir o seu laser no ponto certo, **Zaxxon** ficará vermelho e se moverá para a direita. SEM VARIAR NA ALTURA, ou seja, movendo o joystick com cuidado ape-

nas para a direita, acompanhe o movimento do robô e atire novamente. Se atingido, ele retornará à esquerda, ainda na mesma altitude. Mova-se para a esquerda e atire. Ele explodirá.

Gatilho

"Quando chegar ao segundo asteróide, onde está o robô **Zaxxon**, não pegue combustível entre a primeira e a terceira muralha (se estiver com o tanque cheio ao entrar no segundo asteróide). Depois disso, pegue apenas um tanque em cada muralha e não pegue o último (se faltar tanque em alguma muralha pode pegar dois na seguinte). Procure chegar ao **Zaxxon** com quatro setinhas no indicador de combustível. Dê os tiros no **Zaxxon** e deixe para dar o último tiro fatal quando estiver apenas com uma setinha de combustível. O **Zaxxon**, se for atingido, explodirá, e sua nave também, por falta de combustível. Mas se você tiver outra de reserva ela reaparecerá novamente para enfrentar o **Zaxxon**, que deve ser destruído outra vez para lhe dar 10 mil pontos.

DICA ESPECIAL

Não suba para ultrapassar uma barreira se ela tiver passagem pelo lado. Prefira o lado direito e ultrapasse atirando. Após a bateria costuma haver um Gun Turret, e a Torre de Radar em 90 por cento das vezes está à direita da tela.

CONCLUSÃO

Por enquanto é só.

Se você gostou do livro, quer me dar a sua opinião, enviar sugestões e novas dicas, não deixe de me escrever. Mande a sua carta para:

Marcio Ehrlich
a/c Editora Campus
Rua Barão de Itapagipe 55 Rio Comprido
CEP 20261 Rio de Janeiro RJ

VIDEO GAMES

Este livro foi escrito para ajudar quem gosta de jogar videogames a fazer muito mais pontos em suas partidas. Usando uma linguagem fácil de entender e bem-humorada, o autor analisa os 50 melhores jogos vendidos no Brasil para os videogames compatíveis com o Atari. Em cada análise, explica com detalhes o comportamento de todos os elementos que aparecem em cena, a favor ou contra o jogador. E dá uma série de dicas e estratégias para qualquer pessoa — criança ou adulto — facilmente alcançar altas pontuações nos jogos.

O leitor também encontrará em **VIDEOGAMES** três seções preciosas: a verdadeira história de como surgiram os videogames, uma iniciação aos conceitos da Informática (você sabia que o videogame é um microcomputador?) e as respostas às mais freqüentes e polêmicas dúvidas sobre videogames, como "é verdade que o videogame estraga a televisão?".

Se você gosta de videogames, este livro vai se tornar, logo, logo, o seu melhor companheiro de partidas.

MARCIO EHRLICH

É jornalista e publicitário. Já trabalhou como músico e se formou em psiquiatria pela Faculdade de Medicina da UFRJ em 1974. Seu principal hobby é a microinformática. Foi editor das revistas Micro & Video e Videomagia, colaborando também para a revista Micro Mundo com artigos sobre computação, e autor da coluna Vídeo Guia, publicada em O GLOBO e em outros jornais brasileiros.

ISBN 85-7001-310-8